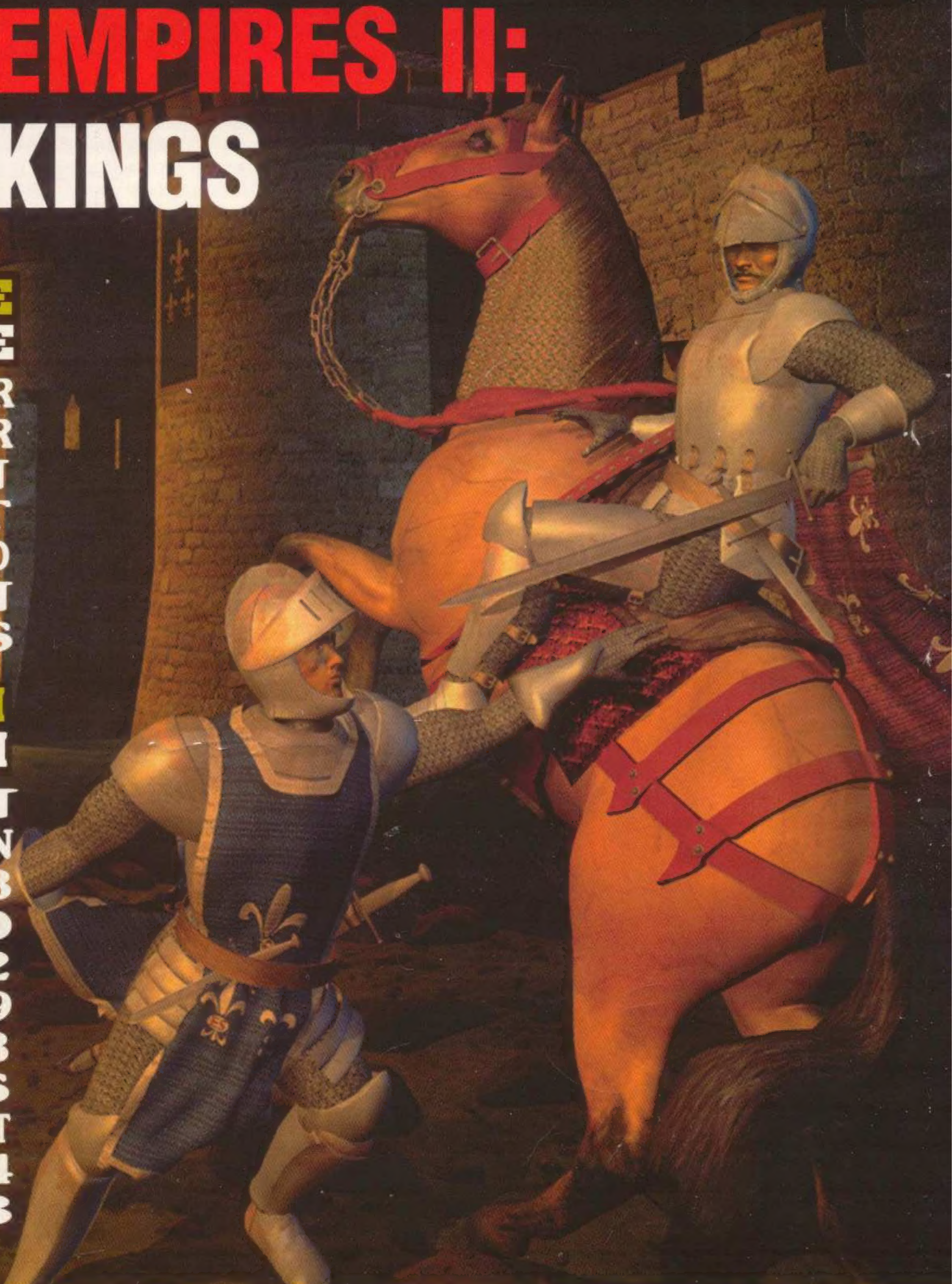
CEA MAI CĂUTATĂ REVISTĂ DE JOCURI DIN ROMÂNIA!

NR 13 - 84 PAGINI - CD - 24.000 LEI

Revista devoratorilor de jocuri

PC GAMING



AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

CELE MAI CALDE AVANPREMIERE

ALIENS VS PREDATOR
SHOGUN TOTAL WAR
GALLEON
BRAVEHEART
SIMON THE SORCEROR 3D
KINGPIN
TA: KINGDOMS

CELE MAI NOI PREZENTĂRI

SIN
ROGUE SQUADRON
TOMB RAIDER 3
FALCON 4.0
HERETIC 2
TIGER WOODS 99
ACTUA SOCCER 3
BROOD WARS
THIEF: THE DARK PROJECT
TEST DRIVE 4X4
CAESAR 3

CITIȚI DESPRE: CEI MAI BUNI PRODUCĂTORI ROMÂNI DE JOCURI JUCAȚI-VĂ DE PE CD: ALIENS VS PREDATOR, FIFA 99, ALPHA CENTAURI, GANGSTERS, MYTH 2 MEGA POSTER AOE2

EDITORIAL

SĂ FIM REALIŞTI

Există în ziua de azi o gamă de posturi foarte rîvnite. Crainic TV, redactor la unele ziare de mare tiraj, munca în presa de succes în general presupune posturi bine plătite. O revistă ce aparţine unei mari corporaţii, fie ea bună sau proastă, ajunge să îţi ofere pînă la 1 milion de lei pe o pagină care să conţină semnătura ta, mai ales dacă prin ceea ce ai făcut pînă atunci ai căpătat un renume. Aceasta se numeşte lumea mare a presei, acolo unde banii mari se învîrt, acolo unde reclamele curg, de nevoie sau de frica de publicitate proastă, unde tirajele depăşesc cu mult 100.000 lunar. Acest amalgam de bani şi putere este în general ce vedem la televizor, unde bărbaţii înalţi poartă costume negre şi pufăie din trabuce, fiecare inhalare a fumului la cîteva zeci de secunde reprezentînd în medie un venit de cîteva zeci de milioane.

Şi datorită acestor lucruri, o atitudine nejustificată începe să se instaureze în ultimul timp. Faptul că lucrezi la o revistă, fie ea şi de jocuri, a început să genereze opinii cum că portofelul este doldora, covoraşul roşu îţi arată drumul din vila pîna la limuzină, unde un şofer cu o şapcă albastră îţi deschide cea de a 8-a uşă a lungii tale maşini. De aici şi pînă la vulgarităţi şi măgării de genul "ce, eu am revistă ca voi să o vînd să mă umplu de bani?" sau "voi existaţi datorită nouă, că vă cumpărăm şi vă umplem de bani", sau chiar din partea cunoştinţelor cu întrebări discrete gen "dar, cam cît se cîştigă cu revista? bine, nu?" nu a mai fost decît un pas. După aceasta au început remarci gen "de ce puneţi publicitate în revistă?", sau "ce, faceţi reclamă mascată?" sau "la 86 de pagini aveţi deja 4 de reclamă", care confirmă naivitatea şi imaturitatea celor ce le-au pronunţat, pe de o parte, dar şi o atitudine care neoprită se poate amplifica şi genera fenomene neplăcute. Din această cauză voi încerca să clarific problema publicităţii, din păcate devenită pentru unii o problemă.

În primul rînd publicitatea reprezintă singurul motiv pentru care o revistă la ora actuală, în care fiecare apăsare a tastei de către mine presupune o nouă devalorizare a leului, nu costă 30 sau 40 de mii în acest moment, şi încă 2 sau 3 mii de lei în plus în fiecare lună. În al doilea rînd reprezintă o excelentă sursă de informare, şi mulţi şi-ar da seama de asta dacă în loc să sune la noi sau să ne scrie întrebînd de preţuri de componente ar suna la firmele care au reclame specializate în revistă. Reclamele ar trebui să vă scutească de o grămadă de probleme de căutat firme sau căutat componente printr-un simplu telefon. Publicarea unei reviste de jocuri, cum este PC Gaming de exemplu, deci revista românească de jocuri fără finanţări străine, înseamnă că în afară de publicitate nu există pentru firma producătoare nici un venit, cum veţi vedea şi în calculele care vor urma. Iar pentru că nu este destul că situaţia economică este care este, la noi se mai manifestă două fenomene negative fundamentale. În primul este aversitatea unora faţă de numărul de reclame. Cei dintre voi care au citit o revistă străină, care în ochii celor mai sus menţionaţi are 170 de pagini, ştiu că numărul de pagini de reclamă dintr-o astfel de revistă este de aproape 50, ceea înseamnă un procent de aproape 30% din numărul total de pagini. Asta ar însemna că pentru a fi competitivi şi a avea cîştiguri ar trebui să avem 25 de pagini de reclamă în formatul actual al revistei. Şi aici mai apare un mic argument. Pagina de reclamă la o revistă străină este pe undeva în jurul a 8000 de dolari. La noi, este sub 7% din această valoare. Pentru a fi ca ei, deci ceea ce mulţi cititori îşi doresc, 100 de pagini, poster, carcasă la CD şi preţ competitiv şi să avem şi aceleaşi tarife de reclamă ar trebui ca din 100 de pagini cît ar avea revista peste 300 să fie de reclamă conform cu standardele occidentale de reclamă, sau 30-40 de pagini de reclamă şi 60-70 de articole conform tarifelor de la noi, dar, cu calităţile de mai sus puse în aplicare, însă fără profitul care pe mulţi cred că îl avem sau l-am avea. Repet aici, eu nu vorbesc de revistele româneşti de jocuri cu finanţare străină care au total alte calcule, ci de cele cu capital privat autohton.

Al doilea aspect fundamental este managementul multor firme mari româneşti de calculatoare. Nu vreau să spun mai mult decît că produse destinate jocurilor, ca plăci voodoo, alte acceleratoare 3D, plăci de sunet 3D, sunt promovate în reviste de IT sau reviste financiare, lucruri care, dacă am fi în străinătate ar fi promovate în reviste de jocuri.

Rolul reclamei în cadrul preţului revistei este decisiv în condiţiile în care 30% din preţul de pe revistă este luat de distribuitori. Valoarea totală a costurilor de producţie depăşeşte 105-110% din preţul total al revistei. Ce înseamnă asta fără reclamă, înseamnă aproximativ 20 de milioane de lei pierdere la un singur număr de revistă, la un tiraj mediu de 10.000 de reviste, al nostru fiind ceva mai mare, deci şi pierderile mai mari, şi. considerînd toate revistele vîndute, lucru imposibil de altfel. Aici ar interveni reclama, dacă ar exista. Ceea ce vedeţi în revistă ca reclamă acum, acoperă cam 0.5%-1% din cei 5-10%, care ar presupune să nu existe pierderi majore. Aceste calcule înseamnă un singur lucru: că firma ce publică revista acum o publică cu speranţă în suflet şi găuri în buzunar şi o publică pentru voi şi în ultimă instanţă şi pentru noi, redactorii care lucrăm aici, pentru că şi noi suntem pasionaţi de jocuri ca şi voi.

Luna aceasta este un exemplu elocvent pentru situaţia explicată. Pentru că mulţi au dorit poster, avem luna aceasta un mega poster. Dar ce înseamnă asta? Înseamnă lipsa rubricii hardware şi a cîtorva articole din revistă. Asta este singura modalitate de realizare. Alte reviste de la noi nu au mai putut apărea tocmai din aceste considerente şi în principal datorită faptului că să faci ceva de calitate costă extrem de mult.

Trebuie să înţelegem şi să gîndim profesionist şi realist, pentru că în cazul în care nu o facem nu vom ajunge departe, şi, din păcate, ne vom enerva fara rost. Numai bine.

Camil Perian

CUPRINS

PC GAMING
Adresă: St. N. Constantinescu 10 Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20 Bucureşti 1, România

E-Mail: pcgaming@softnet.ro
Web: www.pcgaming.ro

NUMĂRUL 13

REDACTOR ŞEF · Camil Perian

ŞTIRI · Cristian Smaranda
HARDWARE · George Vlănţoiu
SIMULATOARE · Dan Dimitrescu
CONSULTANT FINANCIAR · Silviu Petrescu
TEHNOREDACTARE · CPPKS

REDACTORI · Cristi Radu, Alex Bartic, Ionuţ Radu, Dan Marina, Marius Neacşa, Mihai Dobrică, Dan Antonescu

PROBLEME CD · 094265843
MARKETING · 092518533
PAGINĂ WEB · Softnet

PC Gaming (ISSN 1453-4398) este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Splaiul Unirii 74, Bucureşti 4.

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

CANALUL DE STIRI

Lună de lună cele mai noi jocuri, cele mai proaspete ştiri

4 DESCENT 3
5 OUTCAST
6 WARZONE2100
7 PLAYSTATION
8 RAINBOW 6:EAGLE WATCH
10 SEVEN KINGDOMS 2

PRIMA IMPRESIE

Realizate după poze, informaţii şi fler ziaristic!

14 BRAVEHEART
Decizii economice pe turn-uri cu lupte real-time. E ciudat

16 FLEET COMMAND
Un nou tip de RPG apare. Este vorba de RPG-ul realist

18 KINGPIN
Bandit pe străzile New York-ului. Kick their arse, baby.

20 TA: KINGDOMS
Cavedog pregăteşte un RTS într-o lume cu zeităţi.

22 AGE OF EMPIRES II
Aha, partea a doua a arhicunoscutului RTS stă să apară.

26 SHOGUN
Imagini sîngeroase, onoare sau moarte şi lupte încrîncenate

28 GALLEON
Creatorii Tomb Raider-ului se întrec din nou pe sine

30 SIMON THE SORCEROR 3D
Micul Simon face un pas istoric în lumea celor 3 dimensiuni.

AVANPREMIERE

32 ALIENS VERSUS PREDATOR
Se pare că avem în faţa cel mai bun 3D Shooter din 1999!

PREZENTARI

CD cu versiunea originală supus testului cu ciocanul PCG

36 SETTLERS 3
Micii verzi mîncători de iezi sunt în slujba ta

38 CHAOS GATE
Strategie, seria Warhammer, bun pentru pasionaţi

40 ROGUE SQUADRON
Un nou joc Star Wars, un pic cam arcade pentru gustul nostru

42 SIN
Din păcate promisiuni mari dar rezultate punţine

44 BROOD WARS
Va fi cel mai jucat RTS pînă va apărea Tiberian Sun

46 FALCON 4
Cel mai bun simulator din toate timpurile a apărut!

50 TEST DRIVE 4X4
De ce nu se numeşte Test Drive 16? Ar fi mult mai simplu

52 TOMB RAIDER 3
Lara, sîni mari, minte puţina, gemete multe, joc vechi....

54 CAESAR 3
Daca nu ştiaţi cum arata un RTS de valoare vedeţi acum

56 THIEF
Un joc original şi captivant în care mai şi furi.

58 HERETIC 2
3D Shooter cu grafică bună, abordare noua, dar prea scurt.

CANALUL DE SPORT

Cele mai noi producţii intră în sala noastră de sport

60 ACTUA SOCCER 3
Revitalizat şi reîmbunatăţit, AS începe să semene a joc de fotbal

62 TIGER WOODS 99
Un joc de golf, mai bun ca altele, etc, etc, etc

VECHI SI BUNE

L-am ratat? Nici o problemă, uite-l puţin mai jos...

64 X-WING COLLECTOR SERIES
Tot ce era vechi în această serie dar cu engine-ul Balance of Power







System Shock 2

Nici nu s-a terminat tărăboiul iscat de Thief și apare o nouă sămînță de ... șoc. Una din legendele jocurilor first-person ține să recidiveze, mai mult chiar, cei de la Looking Glass și-au propus să pună System Shock 2 în fruntea jocurilor RPG first-person view. Screenshot-urile de pînă acum arată chiar prea bine, am văzut chiar și o armă, Viral Proliferator, care arată tare ciudat, dar este normal, avînd ca principiu contaminarea munitiei cu tot felul de chestii oribile și foarte... "virale".









DESCENT 3

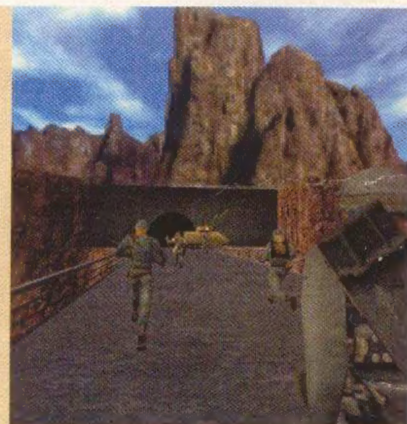
Undeva în primăvara lui 1999 vom avea parte de Descent 3. Fără prea multe cuvinte, să trecem la esențial: diferențele față de precedentele titluri. Iată ce putem înțelege de la Matt Toschlog, președintele Outrage Entertainment: "Poate cea mai importantă diferență va fi engine-ul folosit, "Fusion", ce va combina rendering de in-door și out-door (zone închise de pereți și zone de spațiu liber), ceea ce va permite crearea unor nivele mult mai mari și mai spectaculoase. Fusion va permite de asemenea și efecte de lumini, foarte la modă în ultima vreme. Mai puțin evidente vor fi modificările aduse jocului în sine: nivelele au cîte un scop de realizat, legate de țelul final, de fiecare dată va fi ceva diferit de făcut. Modificări va suferi și AI-ul inamicilor, care vor deveni o amenințare ceva mai mare la adresa navei jucătorului.

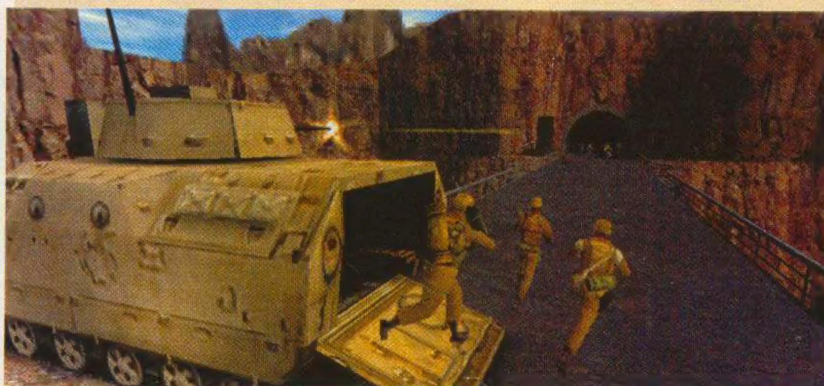
Iată acum și cele mai plăcute zic eu modificări: nu va mai fi o singură navă pentru jucător, ci trei. Inițial se va porni cu o navă similară cu cele din Descent 1 și 2, dar pe parcurs vor deveni disponibile încă două, una mică, manevrabilă și foarte rapidă, și una mare, cu scuturi și capacitate mare. Nivelele vor fi astfel parcurse cu nava care se potrivește mai bine necesităților. Desigur această facilitate este excelentă și pentru multiplayer, căci precum sunt mai multe tipuri/stiluri de pilotaj este de bun augur să fie și mai multe tipuri de nave."

TEAM FORTRESS 2

Team Fortress a fost inițial un add-on pentru Quake, apărut în august 1996, în dorința de a realiza un joc de strategie first-person pe echipe pentru LAN. Imediat a apărut versiunea 1.1, cu mai multe clase (Scout, Sniper, Soldier, Demolition Man, Combat Medic, Heavy weapons Guy, Pyro, Spy și Engeneer), iar în decembrie 1996 apare versiunea 2.0 pentru Quake World.

Dar contrar legilor lui Murphy, ce e bun nu se termină, ci apare partea a 2-a. Team Fortress 2 va avea alte clase de jucători (Light Infantry, Medium Infantry / Field Medic, Heavy Infantry, Rocket Infantry, Sniper, Commando, Spy, Engineer). Însă poate cel mai mare interes îl prezintă anunțul celor de la Valve (producătorii Half Life) care au achiziționat Team Fortress, cu intenția de a publica Team Fortress 2 ca un expansion pack pentru Half Life.







TURОK 2

Jocuri noi, imagini noi. Iată cam cum arată Turok2 de la Acclaim. Probabil mai bine decît versiunea pentru console, care avea o rezoluție cam mică.





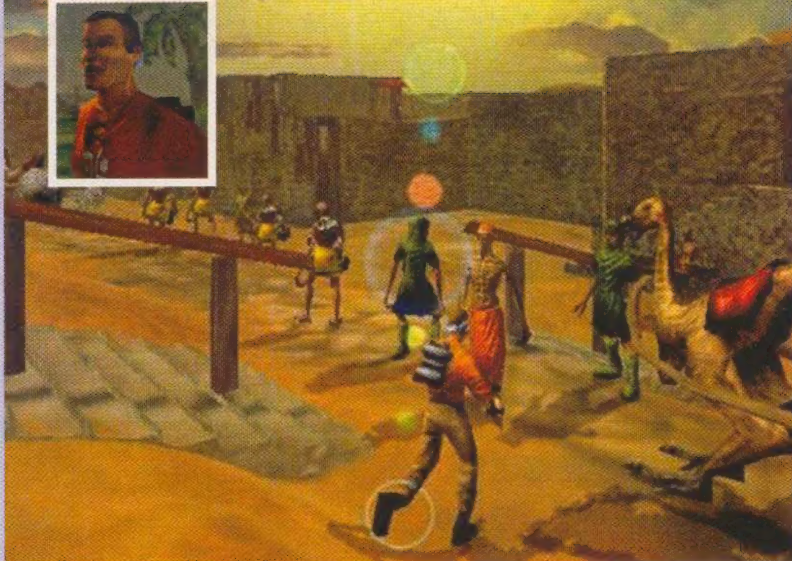


MESSIAH

Iată cîteva screenshot-uri noi din Messiah, un mod sigur de a verifica ce ni se pregătește de la Messiah Universe.



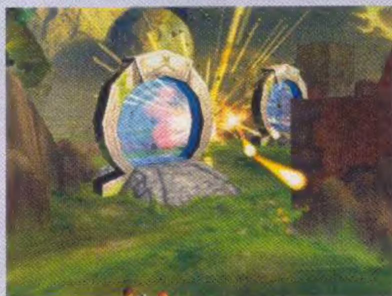




OUTCAST

Ceva ce nu merita trecut cu vederea este Outcast, al celor de la Infogrames Entertainment. Outcast folosește un engine ce folosește atît voxeli cît și poligoane pentru a-și crea universul, iar pentru ca toate sa meargă chiar mai frumos, se vor folosi și de GAIA (Game's Artificial Intelligence with Agents) în crearea unui joc "superior" de acțiune/aventură. Totul arată foarte frumos, pentru că la realizarea terenului sunt folosiți voxelii (deja știți ce sunt, pixeli 3D, sau volumetrici), aceștia nu papă mult din procesor. În ceea ce privește cladirile sau obiectele se folosesc poligoanele, iar pentru animație sunt folosite capturile de mișcări reale pentru a face totul sa arate cît mai real.

Outcast are și un AI excelent care va pune accentul pe interacțiunea personajului cu NPC-urile aceștia avînd "stări sufletești" (teamă, dacă te dai la ei cu arme, pot chiar panica, dacă le e sete se duc sa bea apă...), toată esența acțiunilor tale stau în asta. Ajută un negutător și te va răsplati, va spune și prietenilor despre tine. Întoarce-i spatele, dar și alții vor face asta, caci știu ce poamă ești. Cel mai frumos este cînd dai de gărzi de exemplu, care comunică prin voce, își dictează tactica, fug dupa ajutor, te înconjoară sau fug.



KICK • joc • engine.

Echipa care lucrează la engine-ul KICK (http://www.kick-engine.co.uk) au făcut ceva confesiuni: engine-ul va fi folosit într-un joc ce va purta același nume (KICK) și va fi un first person shooter.

Folosind tehnologia lor proprie (sunt foarte mîndri de Kick Engine), se vor folosi lumini și umbre dinamice, 3D texture mapping, suprafețe curbe (ca în Quake Arena), ceață și lichid volumetric într-un joc de generație superioară.

Lucrul la joc va începe din ianuarie 1999, însa nici o dată finală nu este disponibilă.

Dark Vengeance

Este disponibil acum de la GT Interactive și Reality Bytes.

Este vorba de un joc de acțiune 3D plin de .. evident, acțiune. 3 personaje diferite, 30 arme, 30 monștri, 16 nivele și suport pentru multiplayer.

Rămîne cum am stabilit, încercați și vă veți convinge.

EAX

Următoarea versiune a EAX pentru SB Live va fi compatibilă cu Aureal 2.0

volition

Site Volition

Volition (http://www.volition-inc.com) a lansat o versiune nouă a site-ului lor. Veste buna căci astfel am aflat lucruri noi despre proiectele următoare: "Summoner", un RPG 3D fantezist, FreeSpace 2, al doilea titlu din seria FreeSpace, şi deloc în ultimul rînd Descent 4, follow-up pentru Descent 3 ce trebuie să apară curînd .

3Dfx la cumparaturi

3Dfx întinde mîna spre STB, cu alte cuvinte achiziţionează STB Systems. Această mişcare va permite 3Dfx un spor sensibil în ceea ce priveşte produsele OEM. Nu se ştie însă daca STB va mai realiza plăci non 3Dfx

Flashpoint

Planurile Interactive Magic includ acum şi un joc de acţiune online exlusiv, FlashPoint.

FlashPoint va fi "first person tactical combat game", jucătorii putînd lua rolul unor infanterişti, tancuri sau avioane într-o lume 3D.

Un proiect RPG

The Awakening Project este un RPG medieval online de proporţii consistente, cu duport complet 3D pentru cele mai noi acceleratoare şi tehnologii. Folosind încă secretul engine "Freedom" el celor de la DT Computers, jocul va permite utilizatorilor control complet al tuturor elementelor din joc (case, copaci, chiar si ceilalţi oameni).

Această lume dinamică va avea cam 27.000 pe 27.000 mile, la început "teren viran" pe care jucătorii vor fi liber să se joace de-a coloniştii şi să pună bazele unei civilizaţii (poate mai bună decît cea reală).





Expansion pack pentru Half Life

RadioActive Software (www.radioactivesoftware.com) lucrează la un expansion pack pentru Half Life. Iată aici cîteva imagini luate din nivelul de antrenament "The Firing Range"





DARK SIDE OF THE MOON





Tocmai ai primit o moştenire pe o planetă îndepartată, mai precis proprietate asupra unei exploatări miniere. Trebuie să mergi acolo, încercînd să descoperi misterul ce învăluie moartea unchiului tău (evident el era proprietarul...), dar nu e uşor deloc, interesele în jurul minei sunt destul de puternice ca să îţi creeze probleme.

Mistere, personaje sinistre şi ... dar nu este un vis, ci un joc cinematic de aventură şi role-playing. Sistemul Video Reality(TM) folosit permite fov (field of view) de 360, creînd o atmosferă extraordinară populată cu personaje realizate după actori reali.







WARZONE 2100



Totul a început cînd în urma unei erori sistemul de aparare de pe orbita planetei a lansat ceva pachete nucleare cadou în Moscova, Washington şi Beijing. Sistemele de la sol au răspuns şi ele... acesta a fost Colapsul. Cei ce au supravietuit impactelor au căzut pradă bolilor şi epidemiilor. Civilizaţia părea că a ajuns la punctul terminus...

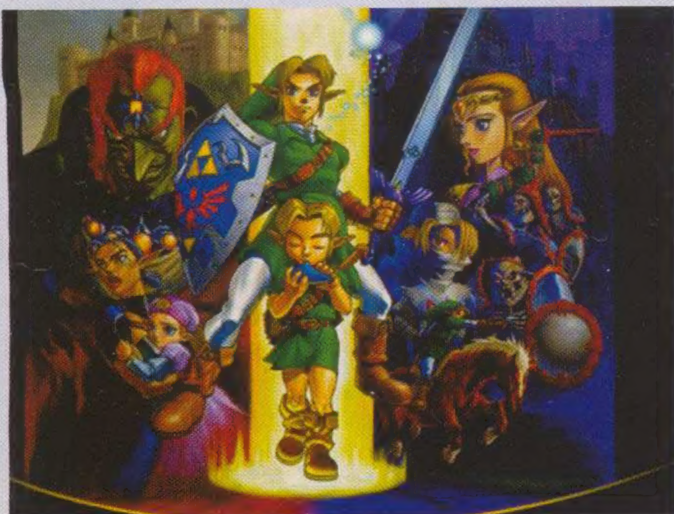
Mai puţin de jumătate din oameni au supravieţuit însă. Cei rămaşi s-au împărţit în bande care se luptă pentru ce a mai rămas din apusa civilizaţie umana. Foarte puţini au încercat să înceapă reconstrucţia. Ceea ce nici unul din ei nu ştia era că entitatea responsabilă pentru Colaps îi aştepta...

Gata cu povestea. Am putea să ne întrebăm daca nu cumva scenariul pare plauzibil pentru noi, poate, sper că nu. Oricum, pînă una alta, acesta este backgroundul de sub jocul de strategie în timp real al celor de la Pumpkin Studios, "Warzone 2100". Warzone 2100 pare la primă impresie că se înscrie în trendul RTS-urilor, fă bază/construieşte clădiri/fă unităţi, dă la bot inamicului. Ce impresionează însă sunt efectele grafice, mai ales exploziile şi focul, zoom-ul şi camera de vedere perfect controlabilă, terenul şi clădirile ce sunt afectate cît se poate de vizibil de efectele luptelor (şrapnel, explozii). Unităţile sunt foarte variate iar research-ul va permite folosirea de tehnologii (smecherii noi de folosit pe maşinuţe), însa cel mai interesant par unităţile dotate cu AI (Command Units) ce vor putea comanda alte unităţi şi seta ţintele atacurilor. Ce mai, la cît de bine arată jocul, sunt absolut sigur că nu mă pot înşela: Warzone 2100 e recomandat 100%.



PLAYSTATION





LEGENDS OF ZELDA

Primul joc din seria Zelda a apărut în iulie 1987, design pe piața japoneza care la vremea aceea era principalul consumator al jocurilor de acest gen pe console. Succesul inițial de pe urma meritelor jocului a fost întărit și de ineditul posibilitații de a salva acțiunea, lucru ce a făcut jocul și mai atractiv.

Lumea din Zelda a împăturit bine jucatorii în magie, mister și pericol cum nici un alt joc de acțiune nu o facuse pînă atunci. Zelda a prins imediat și la publicul american, devenind în scurt timp unul din cele mai jucate RPG-uri, distanțîndu-se de încercările precedente prin diversitatea setărilor și jocului în sine, monștri, obiecte, puzzle-uri tot tacîmul. Zelda crează o lume ce îmbie la ore întregi de joc. Salvările au trecut accentul pus pînă atunci pe îndemînare a fost "pasat" spre inteligență.

Avem evident de a face cu o maleifcă entitate (Ganon, cel care o răpește pe Zelda)) și cu eroii noștri pozitivi. (Link, tînărul, evident și prinț în același timp, ce se jură că o va aduce înapoi pe Zelda). Link pornește în questul său, părăsind tărîmul natal Hyrule, și de atunci tot bate cele 9 labirinte ale lumii din Zelda...

UPRISING X



Uprising X pentru PlayStation este disponibil acum de la 3DO. Muzică interactivă ce se schimbă în funcție de evoluția situației, nivele de antrenament pentru novici, detalii în număr foarte mare, unitățile deja cunoscute din varianta pentru PC sunt disponibile și acum. Jucătorul posedă un Wraith, mașinărie infernală dotată cu destulă putere distructivă să liniștească orice inamic, dacă este folosită cum trebuie. În modul "Two Player", un fel de multiplay între doi jucători, se poate rula Uprising X în 5 moduri diferite: Infantry Crush, The Last Standing, Wraith vs. Citadel, Death Match - Wraith vs. Wraith pur și simplu și Siege Mode.

Uprising X suportă Digital Controller, Analog Controller, și Dual Shock™ Analog Controller.



Resident Evil 2

Totul a început de la cîteva atacuri în zona unor laboratoare aduce în acțiune S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad). Bravo Team ajunge și pierde comunicațiile. Totul depinde de echipa ta acum. Ești într-o vilă izolată, fara curent electric și aproape ruinată, pune mîna pe orice armă găsești și încearcă să rămîi în viață.
Jocul nu implică numai shooting, sunt destule puzzles de rezolvat, trebuie găsite secrete, sunt capcane de evitat, iar orice impas trecut te va duce mai aproape de Răul resident în joc. Texturi detaliate, lumini și umbre, o perspectivă third person interesantă, grafică poligonală, monștri hidoși, horror și violență pură, sunet surround și mai multe personaje din care îți poți alege... Nu este de trecut cu vederea.





RPG CONSOLAT

Sony a anunțat lansarea unui RPG numit Legends of Legaia pentru martie 1999. Produs de aceeași echipă care a realizat și Wild Arms și de Contrail, Legends of Legaia va include un sistem de combat nou ("the Tactical Arts System") folosit în simulatoarele clasice de luptă. Personajele vor fi poligonale, astfel putînd lovi realist inamicii (mișcarea brațelor), mișcări complexe de combat și/sau magie pentru efecte spectaculoase, teren și monștri 3D, Dual Shock Analog Controller cu feedback vibrations.

GTA 3

Violență pură, fără premeditare, aceasta este rețeta care a vîndut Grand Theft Auto în peste 1milion de copii. Iată acum Grand Theft Auto 2 pentru PlayStation, veste însoțită de promisiunea unei urmări (GTA 3), probabil prin septembrie 1999.

UNIVERSAL TOUR

Midway Home Entertainment oferă Rapmage 2: Universal Tour, pentru PlayStaion și Nintendo 64, ambele versiuni urmînd să apară în magazine în martie 1999. Povestea jocului începe cu răpirea a 3 monștri (George, Lizzy și Ralph) de către oameni, iar în ajutorul lor vor sări alți trei mutanți în aventuri ce îi vor purta prin tot universul. Pe parcurs, maxim 3 jucători vor putea să ia controlul celor trei mutanți (alte personaje vor fi disponibile pe măsură ce acțiunea se desfășoară). Condiții meteo ce pot influența capacitățile personajelor și 5 nivele bonus sunt numai din puținele elemente ce vor face Rampage 2: Universal Tour să fie așteptat cu interes de posesorii de console.

CONCURS PLAYSTATION

PlayStation

Nume / Prenume:

Telefon:

Răpuns:

Pentru a da un răspuns trebuie desigur și o întrebare. Cine este personajul principal al jocului Croc?
1. Un dinozaur 2. Sylvester Stallone
3. Dan Bitman 4. DJ Vasile

Cîștigați un joc original CROC: LEGEND OF THE GOBBOS pentru Sony Play Station și un suport de CD-uri CROC!



Kung Fu
Ce face lumea cînd nu are ce face și vrea să învețe Kung Fu? Păi face soft de Kung Fu. Zen Tao Interactive (http://zentao.gameplex.net) lucrează la un program pentru a învăța Kung Fu (doar asta am zis nu?). Siu Lim Tao din stilul Wing Chun (nu înseamnă absolut nimic pentru mine dar sună exotic) vor putea fi învățate, programul folosind engine-ul de (evident) Unreal. Puteți deveni astfel un student/studentă într-un templu realizat după un model real, într-o chestie pe care nu știu cum să o numesc... curs multimedia de Kung Fu probabil. Un demo va fi disponibil probabil în al doilea trimestru din 1999.



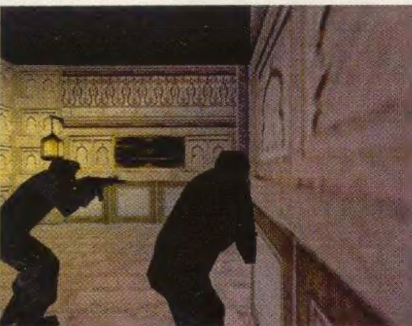
GLDOOM
Cum se putea sărbători mai bine 5 ani de la DOOM? Simplu, 10 decembrie, este data la care a apărut glDOOM. O versiune anterioară a fost arătată la Farg II la Texas, în octombrie, și a fost primită chiar foarte bine. Jocul este în sine același, însă cu o grafică mult superioară, cu transparențe și monștri realizați cu sprites, și va suporta Doom shareware, Doom, Ultimate Doom, Doom 2 și Final Doom. glDOOM va rula pe acceleratoarele 3D ce au drivere de OpenGL. Site-ul dedicat are adresa http://frag.com/doom

Al doilea harpon
SSI a decis să încredințeze Harpoon 2 (joc de strategie navală) designerior de la Ultimation (creatori ai Panzer Commander-ului). Anterior de jocurile de război se ocupau Crusader Studios. Oricum vom avea ceva de așteptat pentru a zări diferențele. Titlul va apare prin 2000...

Chickamauga
TalonSoft, experți în jocuri de război, au terminat al 9-lea titlu din seria Battleground Civil War, Chickamauga, ce are acțiunea plasată în 1863 (ca și precedentul Murfreesboro). Jocul este disponibil doar de la TalonSoft (http://www.talonsoft.com).

Open the Gates
Știri de la Porți. Adică de la Gates... Bill și prolifica sa companie, mai precis serviciul de networking (MSN Network), incluzînd MSN Gaming Zone (http://www.zone.com) a avut în 1998 o creștere de 59%, mai mult decît AOL sau Yahoo.





RAINBOW SIX: EAGLE WATCH



Red Storm Entertainment are ceva informații noi, despre un mission-pack pentru Rainbow Six: Eagle Watch. Cu atîta terorism în toată lumea, era necesar, nu? De data aceasta sunt atacate Taj Mahal, Big Ben, Orașul Interzis, US Capitol în Washington. Jucați în "watch mode" supraveghind oamenii, sau încercați un joc în multiplay cu prietenii. 4 noi oameni (incluzînd-o pe Louis Loiselle, din recenta nuvelă a lui Tom Clancy) și un AI mai bun? Nu se poate să ne dezamăgească. Iată ce moduri de joc se oferă pentru multiplayer:

Assasmation: ușor de ghicit.
Scatter Assasmation: să "dai jos" o țintă cu echipa împrăștiată.
Scatter: oamenii sunt despărțiți.
Team Terrorist Hunt: Echipele pornesc din baze separate, încercînd să radă teroriștii. Cine omoară jumătate din ei cîștigă.
Save the Base: Echipele încearcă să dezamorseze o bombă din baza celeilalte

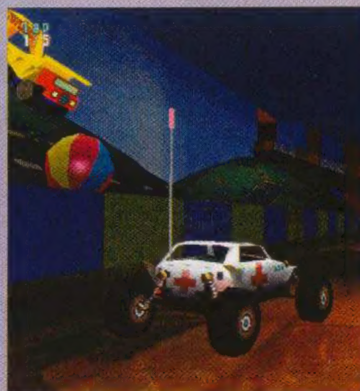
Nivele noi:
Russian Space Shuttle Launch Pad Buran
Taj Mahal
Big Ben and the Houses of Parliament
The Forbidden City
The Senate Wing, US Capital Building
În plus, un nivel de antrenament intens.

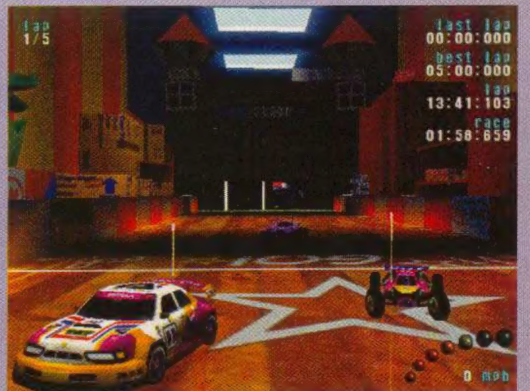
Arme noi:
Desert Eagle 50 caliber: Pușcă puternică, trece prin veste antiglonț, magazie de 6 cartușe.
HKG36K-assult rifle: ultima armă de asalt, excelentă pentru zone mici. 5,56mm ce plăcere intensă care trece prin armura inamicilor.
HKG3A3-assult rifle: standard, trage cu 7,62mm NATO. Cea mai precisă armă din arsenalul Rainbow.

Oameni noi:
Louis Louiselle (France)
Homer Johnston (USA)
Eddie Price (UK)
Dieter Weber (Germany)



Acclaim a anunțat că lucrează la un nou joc de curse, Re-Volt. Jocul "tratează" revolta unor mașinuțe de jucărie, din acelea teleghidate (nu luați așa ceva copiilor, poate îi vor ataca prin surprindere). 28 mașini, 14 trasee, 5 moduri de joc single player, multyplayer sunt numai puține din elementele ce se oferă n Re-Volt. Jocul va fi disponibil în vara lui 1999 pentru PC, Playstation și Nintendo.





Stuff nou pe IGZ

O altă companie producătoare de jocuri ale căror poduse vor pueta fi jucate pe MSN Gaming Zone (http://www.zone.com) este Simultronix.

Pentru a identifica mai bine ce este Simultronix, amintim că primul titlu care va fi gasit pe Zone este și cea mai recentă realizare: Cyberstrike 2.

Noi jocuri HEAT

HEAT.NET are vești bune: jocuri noi suportate. De acum se va putea juca Need for Speed III, Quake 2: Rocket Arena 2, AOE: Rise of Rome și altele. Evident că de acum în topul celor mai jucate s-a plasat comfortabil Quake 2.

Shogo expansion

Aztech Media Corp a primit "autorizația" pentru a produce un expansion pack pentru first person shooter-ul de la Monolith, Shogo.

Expansion-ul va purta numele Shogo: Legacy of the Fallen, și va avea 6 personaje noi, 8 inamici în plus, 8 arme și 8 mech-i adiționali și nivele non-lineare.

Mac primul

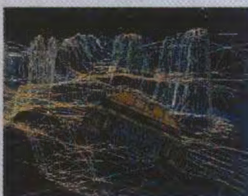
GT Interactive și MacSoft au realizat versiunea pentru Macintosh a jocului DarkVengeance (acțiune third-person).

Versiunea de PC este și ea disponibilă, un pic mai tîrziu însă (anul nou 1999 probabil).

Tank

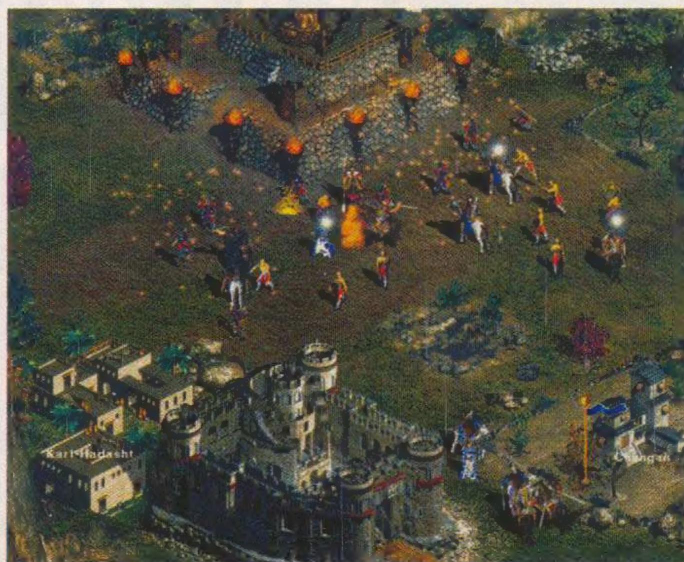
Longbow Digital Arts lucrează la un joc foarte secret cu tancuri, numit "Tank"











SEVEN KINGDOMS 2





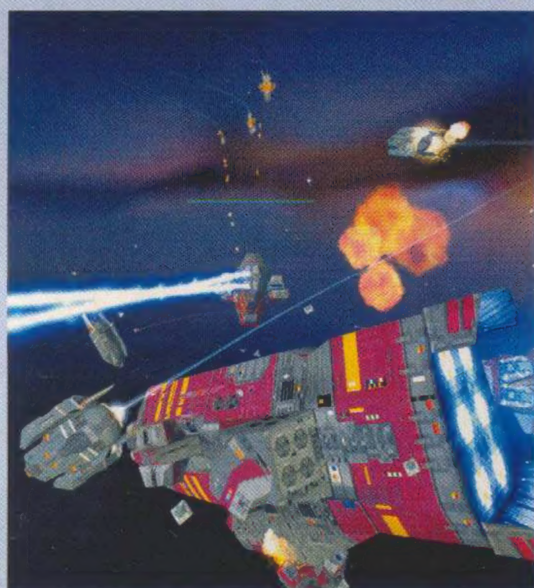
Iată că nici 7 Kingdoms nu s-a putut abține și si-a făcut rost de partea a doua. Interactive Magic nu se dezice și oferă un joc nou, multe fiind elementele care diferă față de prima versiune. În primul rînd grafica, normal, la asta se umblă prima dată cînd faci <nume_de_joc> 2, doar vrei să arate mai bine ca primul, nu? Și se vede foarte bine din screenshot-uri că au reușit. Ce mai este nou? Un sistem de combat mult mai avansat ce va oferi posibilitatea de a da ordine cît de cît precise, de genul a ce formație de luptă să ia trupele (linie dreaptă, în zig-zag, în cerc, în arc, etc). Foarte îmbunătățiți vor fi și Frythan-i. De data aceasta nu mai este vorba de monștri fără creier ce nu își găseau mare rost în primul joc. Acum ei vă vor creea ceva probleme, căci suferă de ceva tendințe "ocupaționiste"...

Oricum, jocul mai are multe surprize de oferit. Mai aflam, va spunem.

HOMEWORLD

O idee despre ce pregatesc Relic și Sierra: un RTS 3D, Homerworld. De Crăciun au fost oferite cîteva screenshoturi, nu de alta dar lucrurile bune se dau încet și cu țîrîita.





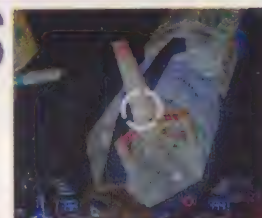


ELYSIUM

Iată că X-Files este acum sursă de inspirație pentru altceva decît un joc cu X-files, mai exact un "serial" RPG. Imaginați-vă un joc în.. episoade. Planurile prevăd 41 episoade, fiecare din ele însemnînd cam 8-10 ore de joc, iar aceste episoade sunt similare celor din X-files: fiecare are un final ce sugerează ceva, în general nu au legătură între ele, dar vor exista elemente ce vor lega episoade între ele (un grup de personaje care apar într-un episod pot de fapt sa introduca ceva elemente din acțiunea ce va avea loc peste cîteva episoade). Elysium va avea multe în comun cu visele și alte chestii para-ceva... oricum multe nu am aflat. Jocul nu va apare înainte de sfîrșitul lui 99.



TERMINUS



Terminus este un joc de acțiune în spațiu pentru multiplayer



realizat de Vicarious Visions.

Folosind culori pe 16 biți și tehnologie 3D, toate bine "împănate" cu o poveste interesantă, Terminus nu poate să dea greș, mai ales că Vicarious Visions își propune ca Terminus să devină un competitor serios pentru Wing Commander: Prophecy sau X-Wing vs. Tie Fighter. Sigur că nu mereu promisiunile se materializează...dar....



GORE

4D Rulers își propun să realizeze un joc de acțiune 3D, un shooter adică, inedit. Cu ce ar putea să se laude adică.. dar noi vrem dovada, iar dovada lor va fi: personaje și obiecte complet 3D, shadow mapping, 6 grade de libertate, lumini dinamice, gourad shading, lens flares, sunet dinamic pe 16 biți, multiplayer, suport pentru plăci 3Dfx, sînge care sare (mai realist decît pînă acum) din răni, membre ce pot fi despărțite de corp, și ah... multe altele.

Totul suna așa frumos pîna acum, iar dacă ne uităm și la pozele luate acum, cînd jocul este încă în lucru serios, înclinăm să le dăm dreptate. Da, se mai poate face ceva în shooterele 3D.

Gore va atrage probabil gamerii cei mai "sîngeroși", dar nu vor lipsi și puzzle-uri și alte "sporturi ale minții". În rest... arme superbe, animații pentru secvențele de reload pe măsură, sunete .. ohh, abia aștept să aflu mai multe. Gore este promis pentru primăvara lui 1999, dar pînă atunci probabil vă vom mai oferi detalii.







Editor pentru CFS

Microsoft a realizat un editor de misiuni pentru jocul lor Combat Flight Simulator. Editorul are nevoie de Excel 97 și permite crearea de misiuni și campanii ce vor fi schimbate liber între jucatori. Dacă sunteți interesați, un download se poate face de la http://www.microsoft.com/games/combatfs/downloads.htm.

Action Half Life

Sierra are o veste extraordinară pentru noi. În numărul trecut am făcut prima impresie pentru Action Quake 2, un extraordinar MOD pentru Quake 2. Ce ați zice însă dacă se va oferi același mod de joc (filme cu John Woo) pentru un alt shooter, Half Life, al celor de la Valve? Nu sunt detalii, dar combinația Action - Half Life sună prea bine pentru a fi trecută cu vederea.

Top Gun la IGZ

Ultimul titlu de la Microprose, Top Gun: Hornet's Nest va fi suportat pe MSN Gaming Zone, serviciul de jocuri online al Microsoft-ului. Top Gun include peste 30 misiuni pe un F/A - 18 Hornet.

IE5 beta pe bara

Kesmai atenționează jucatorii de pe serviciul GameStorm care încearcă beta-ul de la Internet Explorer 5 să... nu îl încerce. Versiunea beta nu este pe deplin compatibilă cu serviciul online, se promite însă ca pîna la apariția IE5 full, să fie făcute modificarile necesare astfel încît să nu mai existe nici o problemă.

Mai luminos

Shiny pregătește ceva suprize plăcute pentru noi. "Messiah", titlul la care lucrează ei va folosi RT-DAT (Real Time Tessellation and Deformation Engine).

Ce înseamnă asta? Cînd un personaj (îmbrăcat) merge, hainele lui vor face ce fac și ale noastre... se mișca unduit în jurul corpului. Engine-ul va permite și modificarea numărului de poligoane folosite în cadrul jocului (ceva în genul LOD - Level of Details), astfel încît dacă avem un calculator mai slab, pierdem ceva poligoane dar putem juca jocul mai rapid.

Multe vafe

Destul de pe neașteptate, SSI a anunțat că Luftwaffe Commander este în stadiu de manufactură, ceea ce înseamnă că jocul este gata și va ajunge cît de curînd în magazine, cu toate că se anunțase o dată cu cîteva luni mai tîrziu.



TOPURILE LUNII






LOC	TEN	NUME JOC	TIP JOC	TIMP	SCOR	PREZ	DISTRIB.
1 (1)	●	STARCRAFT	RTS	5	90	7	Cendant
2 (-)	▲	CARMAGEDDON 2	Driving	-	92	12	SCI
3 (-)	▲	BLOOD 2	3D Shooter	-	92	12	GT Interact
4 (6)	▲	NEED FOR SPEED 3	Driving	2	93	11	Best Comp
5 (-)	▲	HALF LIFE	3D Shooter	-	97	2	Cendant
6 (-)	▼	QUAKE 2	3D Shooter	5	-	11	Activision
7 (8)	▲	CAESAR III	RTS	2	89	12	Cendant
8 (3)	▼	WORLD CUP 98	Sport	5	91	7	Best Comp
9 (2)	▼	COMMANDOS: BEL	RTT	5	95	9	Eidos
10 (-)	▲	FALLOUT 2	RPG	-	95	12	GTInteract.





TOPUL REDACȚIEI

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	HALF LIFE	3D Shooter	97
2	FALCON 4.0	Sim zbor	98
3	FIFA 99	Sport	93
4	BLOOD 2	3D Shooter	92
5	GRIM FANDANGO	Adventure	92

TEN - Tendința jocului în top
TIMP - Numărul de luni în top
PREZ - Numărul în care a fost prezentat
DEMO - Numărul în care este demo-ul

TOPUL VÎNZĂRILOR

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	FIFA 99	Sport	93
2	POPULOUS 3	RTS	90
3	X-FILES	Adventure	
4	NEED FOR SPEED 3	Driving	93
5	C&C RED ALERT	RTS	-

Luna aceasta 2 chestii. Una, faptul ca noi inițial nu am numărat la primul top prima luna a jocurilor din clasament. Drept care, cele care supraviețuiesc de atunci au primit 1 lună de existența în plus. A doua chestie este un talon de la D-l Costel Bazarca, talonul lunii de altfel. Conform talonului în luna trecuta s-a jucat Quake 3 Arena și Half Time!

Pentru a participa la topul lunii, este necesar și suficient să decupați acest talon, să completați pe el primele voastre 5 favorite în materie de jocuri și detaliile personale și să îl trimiteți pe adresa redacției

Nume & Prenume: ____________

Joc favorit all time: ____________

Locul 1 ____________
Locul 2 ____________
Locul 3 ____________
Locul 4 ____________
Locul 5 ____________

PC GAMING.EXE

PESTE 30 DEMOURI/PATCHURI/UTILITARE

CUM PORNESTE

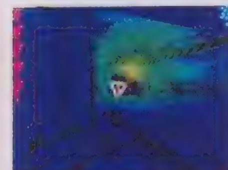
Luaţi CD-ul în mîna dreptă. Cu mîna stîngă apăsaţi butonul de la CD-ROM pentru a-l deschide. Puneţi CD-ul din mîna dreptă în drive, cu faţa cu desen în sus. Scoateţi degetul din CD. Apăsaţi cu oricare dintre mîini butonul de la CD-ROM pentru a-l închide. Aşteptaţi puţin. Folosind Windows Explorer-ul duceţi-vă pe drive-ul care reprezintă CD-ROM-ul. Executaţi un dublu-click pe numele de cdgaming.exe. Dacă aşa nu aţi nimerit, după ce introduceţi CD-ul şi închideţi drive-ul daţi din Windows START apoi RUN şi scrieţi litera CD-ROM drive-ului vostru urmată de :\cdgaming.exe De exemplu daca CD-ROM drive-ul vostru este D scrieţi la RUN D:\cdgaming.exe Dacă tot nu aţi reuşit încă...

UTILITARE

DirectX 6.0
Hypersnap DX
ICQ
Netscape 4.5
Smacker
WinRAR 2.04
WinZip 7

DEMO

Alpha Centauri
Alien vs. Predator
Marine Demo



Predator Demo
Carnivores
Chaos Gate
Dark Vengeance

DEMO

Gangsters
Myth II



Redline
Rogue Squadron
WLS 99
Thief
Warzone2100
Fifa99
Earth 2150

PATCH



PATCH

Carmageddon2
Fallout2
IWAR
MonacoGP2
ReturnFire2
StarCraft
Falcon4



Grim Fandango
Madden99
Quake2
Settlers3

FILME

Battlecruiser
Descent3

VĂ RECOMANDĂM DEMO-URILE



ALIEN VS PREDATOR

Nu este un demo ci chiar două. Într-unul poţi juca cu Predator-ul în celălalt cu Marine-ul. Este probabil cel mai interesant şi original joc ce urmează a fi lansat anul acesta.



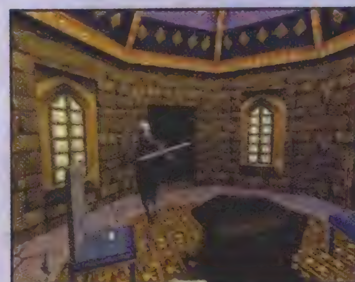
MYTH 2

Strategie la cel mai înalt nivel în partea a doua a unui excepţional joc. Un wargame de referinţă care păstrează modul extraordinar de vedere şi control al cîmpului de luptă care l-a făcut celebru.



FIFA 99

Cel mai bun joc de fotbal la ora actuală (în opinia noastră cel puţin). Un demo clasic ca realizare pentru cei de la EA care dovedeşte cu prisosinţă evoluţia realizată de la World Cup 98



THIEF

Deşi nu extraordinar realizat acesta este un joc deosebit de inovativ. Scopul: să furi tot ce găseşti, sau mai exact ce trebuie să furi. Şi demo-ul este foarte interesant, chiar dacă nu atît de lung.

DE AICI ACTIVAŢI

Fiecare buton din partea stîngă a browser-ului denumeşte una dintre secţiile specifice din cadrul său. Astfel, prin apăsarea butonului DEMO va fi activată selecţia de demo-uri în cadrul ferestrei centrale. Butonul APLICAŢII va aduce în centru programele utilitare de grafică, sunet sau altele care sunt prezente pe acest CD. Butonul PATCH vorbeşte de la sine despre întrebuinţarea sa, dîndu-vă posibilitatea de a instala mini-îmbunătăţiri la jocurile voastre favorite. La Promo veţi putea vedea 2 filme, unul al jocului Slave Zero iar altul al episodului Star Wars ce stă să apară.

Aplicatii
Demo-uri
Patch-uri
Promo

Alien versus Predator - Marine
3D Shooter
Alien versus Predator - Predator
3D Shooter
Alpha Centauri
Strategie
Chaos Gate
Actiune / Strategie
Descent 3
3D shooter
FIFA 1999
Sport - fotbal
Gangsters
Strategie
Myth II: Soulblighter
Wargame
Resident Evil 2
Actiune / Aventura
StarWars Rogue Squadron
Actiune
Thief: The Dark Project
Actiune

Lanseaza

DEVELOPER FOX Interactive
PUBLISHER FOX Interactive
Min. necesar P200, 32MB RAM, DirectX, placa Direct3D, 28MB HDD.

CD G
Isn't it about time you got wicked?
WICKED3D™
click here
Minimizare
Iesire

În acest loc sunt prezentate imagini din jocul, utilitarul sau add-onul care este selectat. Dacă daţi click pe această imagine va fi expusă una mult mai mare

Apăsînd pe aceste butoane puteţi vizualiza alte imagini

De aici se lansează programul de instalare al aplicaţiei selectate

Text care vă informează, cît de cît, asupra aplicaţiei pe care aţi selectat-o

Un buton foarte folositor să treceţi browser-ul în background în loc să-l închideţi

Se apasă înainte de culcare







BRAVEHEART

Distribuitor: Eidos
Tip joc: RTS/TBS
Seamănă cu: Shogun
Redactor: Dan Marina

"...deciziile economice, diplomatice și planificarea macromilitară a conflictelor vor fi luate într-un mediu bazat pe turn-uri. Luptele propriu-zise se vor desfașura în timp real..."

Pentru a identifica cu precizie rădăcinile acestui joc trebuie să descendem un pic scara timpului și să ne imaginam pentru o secunda un catun scoțian din perioada celui de-al 13-lea secol al erei creștine :

Pe ulițe umblau bărboși - și- vînjoși munteni, babe și copii, găini bezmetice și femei tinere. Prin ceața deasă ce tocmai s-a ridicat din vale se poate totuși distinge în apropiere o casa ceva mai arătoasă decît celelalte. Cei trei cai de rasa care bat din copite în curte tradeaza statutul special de care se bucură șeful clanului. În timp ce ne apropiem, din casă se aude un plînset de copil abia născut : am ajuns exact unde trebuia - la nașterea unui nou erou al Scoției.



Odată cu el s-a născut și posibilitatea la care s-a visat atît de mult în timpul iernilor, în jurul focului : unirea Scoției și înfrîngerea englezilor. La capătul drumului trasat deja de neînduplecatele ursitoare micuțului războinic se află gloria și bucuria soartei împlinite; pe laturile drumului își cască însă gura flamînda șanțurile lașitații, tradarii și ale morții...





După 7 secole...

Povestea continua în zilele noastre, odata cu decizia bodygurd-ului Mel Gibson de a participa la crearea unui nou film de acțiune (Braveheart) și hotarîrea firmei Eidos de a cumpăra dreptul de folosire asupra titlului unui film despre care nu se știa încă cît de mult succes va avea.
Aceste două decizii vor aduce în atenția noastră echipa de la firma scoțiana "Red Lemon Studios" și conducatorul proiectului, Eric Adams.



Cîteva cuvinte despre joc...

La începutul secolului al 13-lea Scoţia era împărţită în clanuri (jocul va avea 16 clanuri principale, fiecare avînd avantaje şi dezavantaje şi în jur de 200 de clanuri secundare). Scopul unui conducător era sa unească sau să înfrîngă aceste clanuri pentru a crea o Scoţie unită. Ultimul obiectiv va fi înfrîngerea englezilor şi instaurarea domniei scoţiene asupra insulelor britanice. Fiecare astfel de clan va putea fi condus de un conducator ale carui abilitati vor potenţa capacitaţile respectivului grup de soldaţi. Astfel, dacă jucatorul va începe jocul alegînd clanul Wallace sau va reuşi să îl obţina ca aliat, îl va avea sub comandă pe William Wallace, "eroul Scoţiei", personajul interpretat de Mel Gibson în Braveheart. El nu va avea un statut special faţă de ceilalţi conducători, jocul putînd să continue şi dupa moartea acestuia. Fiecare conducator va avea 10 trasături care îl vor caracteriza, cum ar fi inteligenţa, constituţia, capacitatea de conducător, gradul de loialitate faţă de jucator, etc. Acelaşi gen de trasaturi vor avea şi trupele obişnuite.

RTS vs Turn-Based Strategy ?

Acest joc va porni pe o direcţie pîna acum foarte puţin explorată : hotarîrile strategice, de lungă durată, în legatura cu deciziile economice, diplomatice şi planificarea macromilitară a conflictelor vor fi luate într-un mediu bazat pe turn-uri. Luptele propriu-zise se vor desfăşura în timp real, fiind un modul aproape independent de restul jocului. Astfel, jucătorul poate decide să lase în seama calculatorului luptele de mică importanţă şi să aibă în grijă doar deciziile strategice sau poate să pornească jocul în modul "Quick Combat" şi să îşi seteze lupte în timp real fara să mai îşi bată capul cu deciziile din modul "Campaign".

Anglia secolului 13 ?

Iata cum îşi propune Eric Adams să simuleze universul insulelor britanice de acum 7 secole:
Harta a fost obţinută cu ajutorul fotografiilor din satelit în care pot fi recunoscute obiecte de 50m/50m. Acest grad de detaliere este mărit (în cazul unui eventual "Zoom in") pîna la 50cm/50cm cu ajutorul fractalilor. Rezultatul este ca întreaga hartă a Angliei va fi compusa din aproximativ 650 de miliarde de poligoane (numai pentru teren). Această harta va mai conţine multe zone cu conţinut istoric, sute de oraşe şi sate şi, bineînţeles, un număr mare de castele şi alte constructii fortificate. În afară de imaginea globală a propriului imperiu, jucătorul îşi va putea admira supuşii într-un mediu complet tridimensional. Se va putea plimba prin oraşe jefuite de atacatori sau va asista la reparaţiile care se fac unei cetaţi proaspăt ieşite de sub asediu. Bineînţels şi luptele vor putea fi vizualizate în acelaşi fel.
O scenă tipica de luptă ar putea conţine mai mult de 30 de kilometrii pătraţi, cu 100 de luptători, 500 de copaci şi tufe, 20 de clădiri mai mici şi un castel desenat din mai mult de 50 de mii de poligoane. Într-o zi senină jucătorul ar putea să vadă în depărtare pe o distanţa de mai mult de 15 kilometrii. În timpul luptelor vremea se poate schimba şi, bineînţeles, se poate lumina sau întuneca. La lupte vor putea participa 3000 de luptatori, fiecare tratat independent de ceilalţi. Vor exista 20 de tipuri de unitaţi, incluzînd cavaleria grea şi maşinile de asediu. La fel ca la orice alt joc, producătorii promit un AI capabil sa-şi dea seama dacă îl plouă ploaia sau sageţile arcaşilor. În consecinţă putem spune că daca scoţienii ar fi avut pe vremea aceea acest tip de tehnologie acum s-ar fi vorbit de "The United Kingdom of Great Scotland and North Ireland"...



După 7 secole şi 1 an...

Pîna în acest moment am aratat ce şi-au propus cei de la Red Lemon şi Eidos. Abia în octombrie-noiembrie anul viitor vom vedea ce au reuşit ei să realizeze. Poate fi vorba de un joc, care, împreună cu "Shogun" (prezentat tot în acest numar al revistei) să deschida o nouă direcţie în domeniul strategiei militare sau, poate, o combinaţie nereuşită de Warlords şi Command & Conquer. Între timp vom urmari dezvoltarea acestui proiect şi vom spera la cît mai bine.





FLEET COMMAND

Distribuitor: N/A
Tip joc: RTS
Seamănă cu: -
Redactor: Dan Dimitrescu

"Fleet Command nu este un RTS obișnuit. Nu ai de cules resurse cu denumiri ciudate și nici de construit baze sau nave. Abordarea acțiunii se face într-un mod mult mai realist"



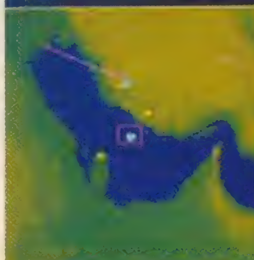


1998 a fost fără-ndoiala un an excelent pentru simulatoriști. Lăsînd la o parte aparițiile unor realizări extraordinare (Jane's WW2 Fighters sau Falcon 4.0), elemente de realism au început să apară și în alte genuri decît cele asociate în mod standard cu aceasta noțiune. După invazia din domeniul 3D Shooter-elor, se pare ca a venit timpul ca genul Real Time Strategy să sufere o mare schimbare. Ce-i drept, mai existase antecedentul Total Annihilation, dar odata cu Fleet Command și Wargasm, lucrurile iau proporții.

Fleet Command nu este un RTS obișnuit. Nu ai de cules resurse cu denumiri ciudate și nici de construit baze sau nave. Abordarea acțiunii se face într-un mod mult mai realist, lucru normal avînd în vedere că jocul este realizat de o echipă de la Sonalyst, firma avînd pe lista de producții simulatoare pentru U.S. Navy.

Jucătorul se află la comanda flotei uneia dintre cele 16 națiuni modelate, avînd de ales dintre cîteva sute de tipuri de nave de război, avioane, submarine, etc, toate cu caracteristicile lor reale.

Jocul vine și cu campanii predefinite, care însa nu pot fi considerate liniare avînd în vedere că jucătorul primește o zonă de operații și niște ordine, abordarea acțiunii fiind la alegerea sa. De la o misiune la alta se păstreaza anumite detalii, deci putem vorbi despre un fel de campanie semi-dinamica. Este important de știut ca se păstrează datele despre stricăciunile navelor din flota. Anumite avarii care ar fi putut fi reparate între misiuni vor disparea, dar cele majore vor ramîne.



Singurele detalii de management "economic" care sunt lasate jucatorului se referă la administrarea resurselor de la bordul navelor. Este important să utilizezi cu cap diferitele tipuri de arme aflate la dispoziția ta, acestea nefiind infinite. Dacă spre exemplu utilizezi toate rachetele de croazieră, mai tîrziu vei duce lipsa.

Poți alege zona de luptă (este modelat întreg globul pămîntesc) și forțele implicate, obiectele civile, militare sau neutre.

Interfața

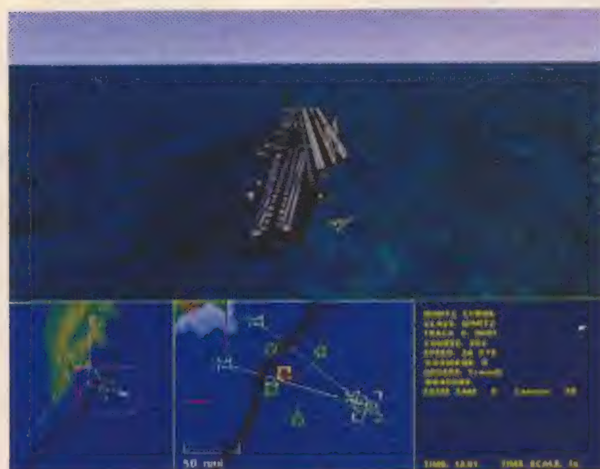
Într-un joc de strategie în timp real, în care minutele și chiar secundele sunt vitale, este important ca jucătorul sa poată vizualiza informațiile despre cîmpul de luptă și lua decizii tactice cît mai ușor și rapid cu putință.

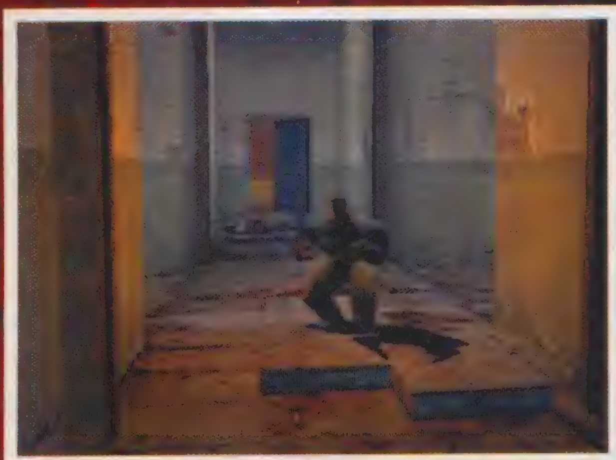
Interfața din Fleet Command este alcătuită dintr-un ecran principal ce rulează la 640x480, compus din mai multe ferestre. Cea principală, care prezinta o vedere 3D a cîmpului de luptă sau a obiectului selectat rulează la 1024x768. În plus, mai ai la dispoziție cîteva ferestre care prezinta informații tactice foarte necesare în luarea deciziilor.

Informațiile despre situația tactică au la bază datele provenite de la diferitele unități (nave, avioane AWACS) împrospătate în timp real. Dacă spre exemplu unul din avioanele tale aflate în Combat Air Patrol dă peste niște nave necunoscute, poziția acestora îți va fi adăugată pe harta imediat. În general jocul se ocupă el însuși de micro-managementul fiecarei unități, jucătorul trebuind sa ia doar decizii majore cum ar fi schimbarea poziției de patrulare, atacarea unui anumit obiectiv. Cei care sunt cu adevarat maniaci și știu ce fac pot însa sa dea ordine mult mai amanunțite cum ar fi închide/deschide radar-ul, atacă cu o anumita arma, coboară la altitudinea X etc.

Multiplayer

Deși va trebui să așteptam jocul final pentru a vedea care sunt opțiunile la acest capitol, anumite detalii au fost deja dezvăluite. Jucătorii pot reprezenta fie națiuni fie elemente ale aceleiași flote (spre exemplu un jucător comanda navele de linie, altul grupul aerian de luptă, un al treilea submarinele). Și mai interesant mi se pare faptul că FC ar putea sta la baza unui cîmp de batalie virtual. Se discută deja posibilitatea ca mai vechiul 688I să poată fi conectat cu acesta (comandantul de submarin primește ordinele de la comandantul flotei) și ca în viitor să mai fie adăugate nave de suprafață (crucișatoare AEGIS) și avioane de lupta.







KINGPIN



Distribuitor: Xatrix
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: Mai nimic
Redactor: Cristi Radu

"...ar putea fi comparat cu un Carmageddon 2 al 3d shooter-elor."

Kingpin este un joc 3D care nu mai încearcă să ascundă violența de pe strazi prin folosirea unor arme care trag cu bile de energie pentru a produce răni din care curge sînge verde, ci dimpotrivă ar putea fi comparat cu un Carmageddon 2 al 3d shooter-elor.

Despre firma producătoare, Xatrix, s-ar putea să nu fi auzit prea multe lucruri însă este suficient să vă spun că ei au produs add-on-ul de la Quake2 numit The Reckoning precum și mult mai cunoscutul Redneck Rampage care se situeaza oarecum pe aceeași linie cu KingPin.

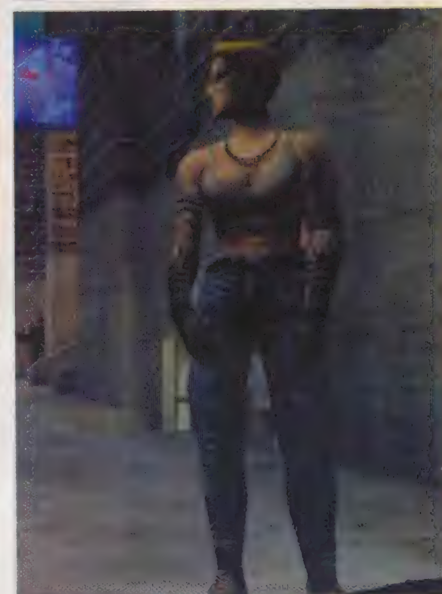
Prin ce se deosebește însa Kingpin de un 3D Shooter obișnuit. În primul rînd el împrumuta multe idei din alte genuri ca adventure sau RPG. În linii mari acțiunea se petrece în SUA în perioada prohibiției, mai exact în 1930, într-un univers oarecum paralel care justifică oarecum actele de violența din joc. Ca atmosfera se apropie foarte mult de un alt rival, Max Payne, care probabil va aparea în aceeași perioada, și în care predomina aceeași senzație din suburbiile pline de violența ale orasului New York.

În joc ai rolul unui șmecher de strada care vrea să ajungă în vîrful piramidei mafiote, adică să fie numit Kingpin aka King of the Hill. Și pentru a ajunge în acel loc te poți folosi de orice mijloace fie ele violente sau prietenoase. Datorita implementarii unui foarte bun sistem de localizare a loviturilor sunt posibile o serie de metode de convingere. Ideea este că unele personaje pe care le întîlnești dețin informații care se pot dovedii vitale pentru tine. Prima soluție agreata de orice gangster este tortura desigur. Astfel poți încerca un glont în genunchi sau în mîna care nu ucid victima dar poate fi foarte convingător. Apoi în funcție de rezultat te așezi în spatele lamer-ului și-l împuști în ceafa nazi-style sau scoți pușca retezată și tragi în fața a la Quentin Tarantino în Desperado. Acest mijloc de convingere poate fi folosit și în alte ocazii nu numai pentru obținerea de informații ci și pentru









forțarea plății taxei de protecție sau pur și simplu pentru furt.
Omorurile și tortura nu sunt însa singurele mijloace pentru a-ți croi drum spre vîrful piramidei. De o mare importanța sunt și prietenii care pot sa ți se alature într-o banda. În acest mod se pot crea clanuri puternice cu care ai mai multe șanse de reușita în cazul unui razboi local între bande. Controlul asupra membrilor bandei este total putînd sa ai drept de viața sau de moarte asupra oricaruia.
Interacțiunea nu se oprește aici din fericire. Astfel pentru a ușura anumite sarcini pot fi folosite diverse obiecte din decor cum ar fi trenuri, mașini și chiar jet-pac-uri în binecunoscutul stil Duke Nukem. Mașinile pot fi utilizate pentru a crea distrugeri bandelor adverse sau pur și simplu pentru a omorî cu o țeavă de mitralieră bine poziționată la una din ferestre în stilul lichidarilor sumare ale gangsterilor din acea perioada. De fapt chiar producatori jocului au recunoscut că s-au inspirat din filme clasice ale acestui gen ca Goodfellas sau Casino. Practic puteau folosi orice film în care joacă un italian gen Al Pacino, Joe Pesci sau Robert de Niro. Eventual în regia lui Martin Scorcese sau Quentin Tarantino. you takin' to me man? that's the stuff!
Pentru a face jocul și mai picant se vor folosi voci "speciale" ale unor actori cunoscuți sau nu, însă deprinși cu subtilitățile limbajului.

Muzica va fi cu totul aparte, numele celor care o vor interpreta fiind un motiv suficient pentru a cumpăra jocul. Rapul agresiv, gangsta rap, va fi aproape sigur cîntat de Cypress Hill sau/și Bustha Rhymes ceea ce înseamna că probabil vei apăsa pe tragaci și atunci cînd nu este cazul numai așa de distracție să mai spargi cîteva geamuri sau să omori niște trecatori nevinovați.

Pentru că și imaginea conteaza pînă la urmă, Xatrix folosește motorul grafic de la Quake 2 însă foarte mult modificat. Primul lucru pe care îl veți observa va fi calitatea culorilor care vor fi reprezentate cu o adîncime de culoare de cel puțin 6 biți asta însemnînd 65536 de culori simultane fată de cele doar 256 din Quake 2. Au mai fost introduse multe efecte noi care erau de neconceput într-un astfel de joc. Printre cele mai importante se numara umbririle dinamice atît ale personajelor cît și a obiectelor, efecte de particule pentru reprezentarea cît mai realista a focului și a fumului ce se ridica dintr-o ladă de gunoi plasată la colțul străzii.

Toate aceste îmbunătățiri grafice nu vor avea, surprinzător același impact asupra vitezei jocului cum se întîmplă spre exemplu la Unreal. Cerințele de rulare, Pentium 200 cu 32 MB de RAM și accelerare 3D nu vor fi greu de împlinit la data apariției jocului.

Despre multiplayer Xatrix nu a divulgat prea multe însă datorita motorului Quake 2 se speră în suportarea a peste 32 de jucatori simultan. Fiind un joc orientat pe lupta în echipe, este de presupus că aspectul multi-player nu va fi neglijat iar AI-ul în modul single-player va fi foarte bun.

În concluzie va fi un joc care merită într-adevăr așteptat, datorită elementelor noi introsuse în genul 3D shooter.







TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Distribuitor: GT Interactive
Tip joc: RTS
Seamănă cu: -
Redactor: Alex Bartic

"Acțiunea se desfășoară într-o lume fantastică în care patru rase diferite se luptă pentru dominarea lumii. Fiecare dintre cele patru are o zeitate sau un element de bază dintre Pamînt, Aer, Apă și Foc și este condus de un rege sau o regină"



Ca Total Annihilation a deschis o noua era în istoria jocurilor de strategie nu se mai îndoiește nimeni. Viziunea lui Chris Taylor și a lui Ron Gilbert asupra modului în care trebuie să arate un astfel de joc a adus teren 3D adevărat, sute de unități, o interfața excelentă și mii de tactici posibile pentru înfrîngerea adversarului. Total Annihilation Kingdoms nu are nici o legătură cu TA-ul în afara engine-ului modernizat pe care l-a moștenit, fiind mai apropiat de Warcraft decît de diversele RTS-uri futuristice apărute în ultima vreme. Acțiunea se desfășoară într-o lume fantastică în care patru rase diferite se luptă pentru dominarea lumii. Fiecare dintre cele patru are o zeitate sau un element de bază dintre Pămînt, Aer, Apă și Foc și este condus de un rege sau o regină, cu un rol destul de asemanator cu cel al Commander-ului.

La fel ca la Starcraft, cele patru părți sunt total diferite, deosebirile afectînd mai mult decît aspectul unitaților și modul de luptă, cum era la TA. Doua rase luptă de partea binelui iar celelalte două li se opun, fiind de partea raului. Pamîntul (Alden) este una din părțile pozitive, iar unitățile lor vor fi destul de clasice - cavaleri, arcași, fortificații și castele, toate terestre.
Apa (Veruna) este și ea pozitivă, și probabil tot umană. Evident unitățile vor fi navale, la fel ca și o parte din clădiri. Aerul (Zhon) este o parte negativa, trupele fiind în marea lor majoritate monștrii zburători.
Focul (Taros) este ambasada diavolului pe pămînt, de aici venind și gustul pentru zombi și alte ființe reînviate. Principalul avantaj deținut de Foc sunt vrajile, care le depașesc pe ale tuturor celorlalți.

GRADE ȘI GRADAȚII

Chiar daca universul este unul magic prin excelența, existența vrajilor nu împiedica apariția unor unitați mai moderniste ca tunurile, corabiile și mașinile zburatoare. Sistemul de avansare a unităților, respectiv gradul de







vetaran la fiecare 5 kill-uri din TA este și el diferit, avînd un aspect mai apropiat de stilul RPG, bazat pe experiență, care generează diverse modificări ale parametrilor cu care sunt înzestrate trupele. Pe cîmpul de luptă își fac apariția eroi care luptă pentru tine sau împotriva ta, iar zeii îți vin și ei în ajutor din cînd în cînd, zdrobind trupele inamice și protejîndu-le pe ale tale. Numărul total al unităților din joc este (sau va fi) mai mare decît cele 150 ale TA-ului, dar vor fi împarțite între cele patru rase.

În continuare cei de la Cavedog merg pe principiul lansării unor noi trupe care să poată fi luate de pe Internet, dar acestea vor fi mult mai rare și în special mai bine gîndite pentru a nu afecta echilibrul jocului cum s-a întîmplat la un moment dat cu TA.

Hartile sunt în continuare realizate ca la Total Annihilation, dar de această dată sunt mult mai detaliate, cum se observa din imagini, iar pe ele exista semne ale activității umane și mai ales sunt locuite de monștrii și diverse animale care se pot dovedi periculoase chiar și pentru soldați.

La baza jocului stau doua tipuri de resurse: Mana, utilizata la magie și Magrium, pentru recrutarea și construirea noilor unități. Spre deosebire de TA, zonele în care se vor găsi resursele vor fi ceva mai rare, în așa fel încît pierderea lor va afecta mult mai serios jucătorul.



DETALII TEHNICE

Scrîșniturile dubioase cu care TA-ul deranja urechile se vor transforma în sunete adevărate, care să ajute jucătorul să înțeleagă situația de pe cîmpul de luptă.

Engine-ul este așa cum spuneam și mai înainte generația urmatoare a celui din TA, dotat acum cu 16bpp, accelarare hardware și lumini colorate iar eu sper sa se miște mai bine decît varianta originală. O noutate o constituie posibilitatea de a face zoom, mărind sau micșorînd distanța pînă la pămînt după plăcere. Jocul probabil va fi livrat pe două CD-uri, la acest număr contribuind și filmulețele dintre misiuni care lipsesc Total Annihilation-lui.

Pe domeniul multiplayer TA-ul stătea onorabil, dar anumite elemente ca împărțirea automată a resurselor erau setabile doar cu anumite comenzi



speciale, destul de greu de accesat. TAK are integrată această facilitate, ca și radarul comun pentru aliați. Anumite hărți MP au baze și unități gata făcute, fiind ceva mai adecvate unor bătăli la care rush-ul nu mai este elementul principal. Interfața a fost și ea modificată, interesanta fiind posibilitatea configurării tastelor după plăcerea fiecăruia.

Total Annihilation: Kingdoms, care trebuia să iasa la sfîrșitul lui 1998 a fost amînat pentru martie-mai ale acestui an, cam în aceiași perioadă urmînd să-și facă apariția și concurența cu Age Of Empires 2 și C&C2 - Tiberian Sun. Cel mai probabil vom asista la o confruntare a titanilor RTS, din care oricum cei mai avantajați vor iesi tot jucatorii.







AGE OF EMPIRES II AGE OF KINGS

"este dezvoltat după aceleași principii care au stat la baza succesului AoE, anume, un joc care se adresează tuturor, indiferent de vîrstă, sex, experiență sau pasiune pentru jocurile pe calculator"

Distribuitor: Microsoft
Tip joc: RTS
Seamănă cu: Age of Empires
Redactor: Mihai Dobrică





Cum era și normal, în efortul nostru de a vă aduce cele mai proaspete informații cu privire la mega hitul care va fi Age of Empires II, am stat de vorbă cu unul dintre producătorii jocului, D-l Bruce Shelley. El a avut amabilitatea să răspundă tuturor întrebărilor noastre, pentru care îi mulțumim. Iată în continuare ce ne-a spus.

Bruce, ne poți spune cum te-ai implicat în industria jocurilor ?

Am fost un tip pasionat de jocurile "pe tablă" și am făcut niște teste pe gratis pentru producatori spre sfîrșitul anilor '70. Mi-am ajutat prietenii să pornească Iron Crown Enterprises în 1980 și am lucrat acolo. Apoi am lucrat pentru Simulations Publications, care o duceau prost, și m-am mutat în 1982 în Baltimore unde am lucrat pentru Avalon Hill. După șase ani, în 1988 m-am mutat la Microprose (avînd functia de Co-Designer alături de Sid Meier - n.r.).

Ce rol ai avut în realizarea jocului Age of Empires și cum s-a schimbat "funcția" ta odată cu trecerea la AoE II ?

Am lucrat cu Rick Goodman și Brian Sullivan la design-ul AoE. Am facut o mulțime de cercetări și discutam de mai multe ori pe săptămînă despre specificațiile jocului (Bruce se ocupă în special de partea istorică și aspectul jocului - n.r.). Pentru AoE II am făcut deasemenea o mulțime de cercetari și îi ajut pe Mark Terrano și Ian Fischer. Eu am facut lista inițială de clădiri, unități, civilizații și tehnologii, de exemplu. Însă de munca zilnica de design se ocupă ei. Eu doar particip la discuțiile despre noile facilități și la testarea jocului.

AoE a fost prima producție Ensemble Studios și s-a vîndut în mai bine de 1 milion de exemplare. Cum ați reușit ?

Raspunsul scurt este că am avut un proiect bun și l-am executat bine. Am studiat cu atenție planurile

Acum un an Age of Empires ne-a uimit prin grafica extraordinara, interfața prietenoasă și suportul multi-player solid, calități ce au contribuit la succesul de care jocul se bucură și astăzi. Trebuie spus că Age of Empires II (Age of Kings) este dezvoltat după aceleași principii care au stat la baza succesului AoE, anume, un joc care se adresează tuturor, indiferent de vîrstă, sex, experiența sau pasiune pentru jocurile pe calculator. În consecința...

O nouă epocă

AoE II va face saltul catre sclavagism și feudalism acoperind un mileniu de istorie (între 450 și 1450). Astfel jucătorul va avea de parcurs cinci ere tehnologice - Middle, Dark, Feudal, Castle și Gunpowder Age. Încă nu este sigur daca AoE II va include sau nu ultima perioadă - Gunpowder Age (dupa descoperirea prafului de pușcă). Se poate afirma cu siguranța că trecerea la o nouă era va aduce unități și clădiri noi, deci jocul va fi o experiența diferită de AoE, necesitînd tehnici de luptă noi. Ba chiar se zvonește că unitățile unor civilizații diferite vor avea animații diferite, altfel spus fiecare unitate din joc va fi unică (cu abilități, aspect și caracteristici specifice). Daca așa stau lucrurile trebuie sa ne așteptăm la cerințe mari de memorie pentru multiplayer (probabil 64 MB Ram). Este cert faptul că fiecare rasă va avea o "super-unitate". Aceasta va fi însă scumpă și va necesita o grămadă de upgrade-uri pentru a putea fi construită (necesită construcția









castelului - deci avansarea a 3-4 perioade tehnologice).

Cea mai tare si mai tare grafică

Trecerea de la antichitate la feudalism a impus modificări în aspectul unitaților și al cladirilor însă nu acestea constituie adevăratul "upgrade" în grafica. Deși AoE a avut o grafică pe care eu o consider ca fiind cea mai bună implementată vreodata într-un RTS, producătorii - Ensemble Studios - au decis că se poate mult mai bine. În primul rînd AoE II aduce o grafică redimensionata, în care clădirile sunt mult mai mari decît cele din AoE. Astfel, după cum puteți vedea imaginile, unitățile vor fi mult mai mici în raport cu cladirile și pentru a putea păstra detaliul acestora producatorii au fost nevoiți să mărească mult rezoluția jocului. Rezoluția minimă pentru a juca AoE II va fi probabil 800x600, și chiar și la această rezoluție există probleme în redarea unităților. O imagine sugestiva asupra cîmpului de lupta va necesita probabil o rezoluție de 1024x768. Dacă am dreptate, și sper să nu am, jocul va fi foarte obositor (și unitățile de luptă prea mici) pe un monitor de 14". Pe de altă parte screenshots-urile din AoE II îți taie respirația, deși grafica nu este încă finisata. Pe lîngă delfinii ce vor urmarii vapoarele și cîrdurile de păsări, în AoE II vor fi incluse efecte ca reflexia în apă, valuri și animații îmbunatățite. Multe nu se știu înca, însă producatorii promit ca AoE II va oferi un peisaj "foarte natural" și animat. O sa vedem oare copaci leganîndu-se în bataia vîntului ? Cert e că cei de la Ensemble au

concurenței și am decis unde trebuia să fim la fel de buni ca ei și unde puteam fi mai buni. Președintele nostru, Tony Goodman, a pus laolalta o echipa foarte talentată care a fost capabilă sa construiasca un joc după proiectul nostru. Am vrut să ne adresam atît jucătorilor pasionați cît și celor ocazionali. Cu ajutorul Microsoft am reușit să realizăm un joc de calitate, bogat și interesant.

Ținînd cont de succesul AoE sunt convins că jucătorii așteaptă foarte multe de la AoE II. Cum plănuiți să satisfaceți aceste așteptări ? Cît de mult va semăna AoE II cu AoE ?

Jucatorii de AoE vor recunoaște foarte ușor AoE II. În principal noi doar mutăm perioada acțiunii către epoca medievală introducînd unități, cladiri, tehnologii și civilizații noi. Pe de altă parte AoE II va include noi facilități și un design diferit, așa că va arăta puțin altfel. Credem că veți fi foarte mulțumiți cu noul "look and feel". Trecînd la epoca medievala veți vedea cavaleri în armură, castele, sulițași, etc. Fiecare civilizație va avea o unitate specifică. Japonezii de exemplu vor avea Samurai. Unitățile vor putea fi grupate în formații de lupta pentru a marii eficiența acestora.

Am auzit că tu te-ai ocupat de partea de cercetare istorică pentru AoE II. Cît de "aproape de realitate" vor fi campaniile, unitățile, etc. ?

Noi folosim istoria ca bază pentru joc, însă dezvoltăm un produs distractiv nu unul educațional. Folosim ceea ce se potrivește din realitate și ignorăm părțile care nu sunt deosebit de interesante. De exemplu, probabil ca nu vom avea nici o referire la Plaga Neagră, care a omorît poate o treime din populația Europei. Pur și simplu nu ar fi distractiv sa-ți moară o treime din unități. De studiile pentru realizarea campaniei se ocupă Greg Street și Sandy Petersen. Încercăm sa găsim personaje și evenimente care puse cap la cap să se poată transforma într-o serie de scenarii interesante. Suntem mai interesați ca oamenii să se distreze decît să învețe ceva, deși credem că le pot face pe amîndouă.

Cum plănuiți să îmbunătățiți AI-ul jocului ?

Credem că vom avea cel mai "tare" AI pentru single-player dintre toate jocurile existente. Construim un sistem expert în care oponenții controlați de calculator se ajusteazǎ "din mers" modificărilor condițiilor de joc. Vor urmarii anumite reguli și vor reacționa în funcție de conjunctură. Aceste reguli sunt puse în scripturile AI-ului și majoritatea vor fi prezente în versiunea finală. Fiecare va juca diferit. Aceasta va oferi experiențe de joc și nivele de dificultate diferite. Scripturile AI-ului sunt cod extern iar jucatorii interesați le vor putea modifica singuri. În momentul de față scriem



scripturi AI şi le punem să "joace" una cu cealaltă.

Ce ne poţi spune despre interfaţă ?
Credem că interfaţa în AoE a fost excelentă. Puteai juca întregul joc folosind numai mouse-ul. Asta nu se va schimba. Revizuim interfaţa şi cautam soluţii pentru a o îmbunătăţii. Cîteva dintre modificari au fost incluse în AoE: Rise of Rome. Acestea includ posibilitatea comandării producţiei mai multor unităţi odată şi posibilitatea selectării tuturor unităţilor de acelaşi tip prin dublu-clic.

Cum se va modifica lupta trecînd de la AoE la AoE II ? Ne poţi spune cum vor modifica formaţiile militare lupta ?
Speram ca formaţiile de unităţi (linie, romb, coloana, etc. - n.a.) să facă lupta mai interesantă. Ideea consta în a folosi formaţiile pentru a proteja unităţi mai fragile şi pentru a bloca mutările duşmanului. Cavaleria va trebui să ocolească o formaţie de infanterie, nu să treacă prin ea. Unităţile aflate în formaţie vor produce distrugeri mai mari şi vor putea primi mai multe lovituri.

Ce ne poţi spune despre sistemul defensiv ? Rush-ul de arcaşi va fi eficient în continuare ?
Nu vrem să eliminăm rush-ul de arcaşi sau oricare alt rush, însă încercăm să oferim jucătorului posibilităţi de a se apăra de acestea. Vom include unităţi defensive, ziduri ieftine din lemn şi alte cîteva opţiuni.

Trecînd la grafică... În afara modificărilor datorate trecerii la o nouă eră , ce altceva va fi diferit ?
Nimic 3D de data aceasta, însa detaliu mult mai mare al cladirilor, teren nou, şi în general un upgrade în grafica. Cred ca vi se va parea foarte atractiv.

Am auzit că hărţile vor fi cu pînă la 300% mai mari. Care va fi efectul asupra cerinţelor de sistem ? Unui ţăran îi vor trebui 8(opt) minute pentru a traversa harta - cum va influenţa aceasta strategia bazată pe rush-uri ?
Doar cele mai mari harţi sunt mai mari şi necesita mult timp pentru a le strabate. Jocul pe harţi foarte mari este util în special în multi-player cu mulţi combatanţi. Harţile mici sunt înca disponibile. Cerinţele de sistem cresc puţin, însa AoE se mişca bine pe Pentium-uri lente. O strategie pentru rush-uri a fost întotdeauna construcţia unităţilor militare chiar lîngă oraşul duşman în loc să le pui să străbată toată harta.

Am văzut că în AoE II clădirile vor fi mult mai mari decît cele din AoE. Şi totuşi, vreţi să menţineţi dimensiunile unităţilor. Nu apar probleme ? Cum vei vedea unităţile din spatele clădirilor ?
Acum luam în calcul impactul măririi dimensiunilor clădirilor. La rezoluţii mari nu apar probleme. Unităţile din spatele clădirilor sunt conturate într-o culoare distinctă astfel putînd fi văzute şi selectate.

Pe pagina oficială este menţionat faptul că arborele tehnologic din AoE II are mai mult de 100 de noduri, care nu pot fi explorate într-un singur joc. Poţi detalia acest concept ?
Numarul de upgrade-uri tehnologice pe care le poţi cerceta de-a lungul jocului este în jur de 100. Acestea sunt upgrade-uri ale armurii, scuturilor, agriculturii, etc. Ideea este că probabil nu îţi vei permite să cercetezi totul aşa ca o alegere interesantă ar fi să selectezi cele mai utile tehnologii pentru misiunea pe care o ai de





dezvoltat o grafică atît de detaliată încît e greu de înghesuit pe un monitor de 14".

Cel mai tare AI !

Bruce Shelly spune că AoE II va avea cel mai tare AI implementat în vreun RTS pîna acum. "Un sistem expert... AI influenţat de mutările jucătorului... fiecare (rasă / unitate) va avea AI propriu...". Nu vreau să fiu pesimist, dar am mai citit aceste afirmaţii de cîteva ori, şi se pare că fiecare se laudă cu cel mai tare AI. Pe de altă parte AI-ul AoE a fost cea mai slabă parte a jocului şi era de aşteptat să fie radical modificat. Pe scurt, daca Ensemble îşi va atinge ţelurile în acest domeniu, vom avea de a face cu primul AI în care nu există strategii universale de cîştig. Chiar dacă rush-urile vor funcţiona în continuare acestea nu vor mai avea efectul devastator din AoE şi vor putea fi preîntîmpinate. Ba mai mult, calculatorul nu numai că va juca diversificat, ba chiar va construi strategii de contraatac la mutările jucătorului - dacă un spion al duşmanului te va surprinde construind multe unităţi de acelaşi tip acesta va construi în număr mare luptatorii care









sunt cei mai eficienți împotriva unităților tale (la cavalerie va răspunde cu arcași, la ziduri cu arme de asediu, etc.). AoE II include noi facilități de organizare și comandă a unităților. În primul rînd vor fi implementate comenzi ca "Guard", "Patroll" și "Follow", astfel că un țăran razleț nu îți va mai dezorganiza toata armata. Mă aștept ca path-finding-ul să nu mai aiba nici o scama, la acesta lucrîndu-se încă de la apariția AoE. Pentru îmbunatațirea luptelor a fost introdusă opțiunea grupării trupelor în formații de atac sau defensive. Astfel îți vei putea proteja trupele mai slabe (arcașii, preoții), înconjurîndu-i cu unități rezistente (infanterie, cavalerie).

Economia

La începutul dezvoltării AoE II producatorii au pus mare accent pe partea economică a jocului, ajungîndu-se la speculații de genul "poate fi tratat ca un joc pur economic" - frază menționata pe pagina oficială de la Microsoft. Fie că aceasta idee nu a avut succes la public, fie că a complicat prea mult jocul, cert este faptul că au fost abandonate multe idei care încurajau jocul economic. Comerțul în afara harți (ceva gen Caesar III) a fost scos definitiv, la fel și minereurile care trebuiau sa înlocuiasca aurul, făcînd din acesta doar o monedă de schimb. O altă soluție de cîștig era axarea pe o economie solidă care să-ți aducă suficienți bani pentru a angaja mercenari, nemaifiind nevoie să-ți dezvolți (îmbunătățești) trupele.

Din păcate s-ar putea ca nici mercenarii să nu ajungă în versiunea finala. Totuși AoE II include facilități economice complexe, cum ar fi variația prețurilor în funcție de raportul cerere/ofertă, stocuri limitate de bunuri (astfel poți împiedica adversarul să-și construiască o flotă puternica - de exemplu - cumpărînd lemnul de pe piață), alianțe economice / diplomatice, etc.

Alte îmbunătățiri

Despre muzică nu se știe mare lucru, însa vei putea scoate CD-ul cu AoE II din unitate în timpul jocului pentru a asculta muzica ta preferată. Partea de SFX a fost mult îmbunătățită și, pe lîngă numarul impresionant de efecte sonore, AoE II introduce un sistem nou de semnalizare audio a evenimentelor din joc.

Cerințele minime de sistem sunt: P133, 32 MB Ram, 100 Mb Hdd, 800x600x256 SVGA.

Ținînd însa cont de detaliul graficii cred că cerințele reale pentru un joc cursiv vor fi mai mari - P200, 2MB SVGA. AoE II va apare cel mai devreme la sfîrșitul primăverii 1999.



îndeplinit.

Poți detalia conceptul de "economie de piață" - introdusă în AoE II ? Cum va influența jocul ?
La "piața" vei putea cumpăra și vinde bunuri în schimbul aurului. Dacă ai o mulțime de lemn, de exemplu, îl poți vinde pentru aur. Prețurile bunurilor cresc sau scad în funcție de cantitatile cumpărate sau vîndute. Dacă prețurile nu sunt convenabile, ceea ce se întîmplă des, vei putea totuși obține niște aur sau piatră sau ce ai nevoie în schimbul bunurilor.

Am auzit că vei putea juca AoE II ca un joc pur economic, iar pentru mine asta sună dezamăgitor. Cîtă atenție va necesita partea economică ?
Căutăm metode pentru a face partea economică a jocului mai interesanta fiindcă această parte atrage mulți jucători. Avem de-a face cu un comerț îmbunătățit și cu posibilitatea obținerii bunurilor la "piață" însă jocul este în continuare axat pe lupta.

S-au vehiculat ideile renunțării la aur în favoarea "minereurilor", introducerea mercenarilor și a hoților în joc, posibilitatea comerțului în afara hărții. Care dintre acestea vor fi incluse în versiunea finală ?
În momentul de fața comerțul în afara hărții este scos, ca și "minereurile", în locul cărora am reintrodus aurul, exact ca în AoE. Nu cred că aceasta se va schimba. Cît despre mercenari și nelegiuitori, avem în vedere ambele tipuri de unitați însă nu au fost înca introduse în joc. Hoții vor fi asemănători (ca efect) cu leii și crocodilii din AoE.

Cu ce civilizații ne vom "juca" în AoE II ? Poți detalia conceptul de "civilizații migratoare" ?
Civilizațiile și deosebirile între acestea se află în lucru înca. Favoritele sunt bretonii, francezii, germanicii, vikingii, saracienii, turcii, perșii, mongolii, chinezii, japonezii, goții și celții. Popoarele migratoare nu funcționează înca și s-ar putea să nu ajungă în versiunea finală.

Care este jocul tău favorit ? Ce joc aștepți cel mai mult și care este genul tău favorit ?
Acum joc Railroad Tycoon II și de curînd am jucat cu placere Commandos. Nu aștept nici un joc în mod special, nu prea am timp sa joc jocuri doar pentru distracție. Genul meu favorit sunt jocurile de strategie gen Heroes of Might and Magic și Imperialism.

Cum îți imaginezi jocul perfect ?
Cred că AoE a fost foarte aproape de perfecțiune. A fost foarte atractiv atît pentru jucatorii pasionați cît și pentru cei ocazionali. A oferit multa distracție tuturor.



SHOGUN TOTAL WAR







Distribuitor: Best Computers
Tip joc: RTS/TBS
Seamănă cu: Braveheart
Redactor: Dan Dimitrescu

"Bătăliile din Shogun Total War sunt, ca şi cele reale din epoca reprezentată în joc, extrem de violente. Nici nu e greu avînd în vedere că fiecare din generali poate avea în subordine pînă la 5000 de soldaţi, iar luptele se duc la nivel om contra om."

Perioada medievală a istoriei omenirii a reprezentat întotdeauna un subiect favorit pentru creatorii de jocuri pe PC, în special cei de jocuri de strategie. Dacă pînă acum aveam însa de-a face cu subiecte mai fanteziste, iata că a venit timpul să lasăm orcii şi magicienii la o parte şi să descoperim istoria reală a Japoniei. În Shogun Total War ni se prezintă una dintre perioadele cele mai zbuciumate ale acestei ţări, denumită "Sengoku Jidai", care din punct de vedere cronologic pare să se încadreze prin anii 1600. Această perioadă a fost caracterizată prin luptele pentru putere dintre mai mulţi Daimyo (nobili feudali – mandarini), fiecare dintre ei controlînd o parte a ţării. În această perioadă împaratul nu mai era decît o unealtă în mîna celui care controla oraşul Kyoto, neexistînd practic nici un judecător al luptelor. Pentru ca lucrurile să fie şi mai interesante, în aceeaşi perioadă au loc primele contacte serioase cu civilizaţia europeană, avînd ca rezultat schimburi tehnologice, culturale şi chiar apariţia unor noi curente religioase.

Evident, jucatorul nostru va fi unul din cei 16 Daimyo care încearcă să devină Shogun (dictator militar).

MODURI DE JOC

Jocul este alcatuit din două faze : strategică şi tactica. Cea strategică este dedicată administrarii provinciilor aflate sub controlul jucătorului, cercetarii de noi arme şi tipuri de trupe, spionajului, construirii de fortificaţii, diplomaţiei, negoţului şi alcătuirii de armate, ceva în genul Civilization. Atunci cînd două armate se întîlnesc intervine faza tactică a luptei, totul fiind prezentat complet 3D şi, ţin sa menţionez, extrem de spectaculos.

La nevoie, jucatorul poate opta să sară peste partea tactica a jocului, rezultatele bătăliei fiind calculate de joc. La fel, un jucător care nu vrea să se încurce cu întreaga campanie strategică poate alege să joace numai batalii de sine stătătoare.

În multiplayer jocul devine şi mai interesant. Pe lîngă faptul că fiecare Daimyo poate fi un jucător uman în campanie sau în bătălie, mai există şi posibilitatea jucarii pe unul din serverele dedicate oferite de firma producătoare. Aici vom avea 16 jucatori la nivel strategic, aceştia urmînd să angajeze alţi jucători pe post de generali care să









le conducă armatele în luptă. Toți cei care vor să fie generali vor fi înscriși într-o bază de date, decizia putînd fi luată în funcție de statisticile și reputația fiecaruia. Evident, pot interveni și considerente de loialitate, pentru că un conducător virtual poate fi trădat la fel de ușor ca și unul real. În același timp, onoarea și experiența generalului determină moralul și capacitatea de luptă a trupelor din subordinea sa.

O ultimă metodă de a juca în multiplayer este cea prin email. Cum partea strategică a jocului se desfășoară pe turn-uri nu este nici o problemă ca fiecare să își dea ordinele la el acasă. Atunci cînd are loc o bătălie însă, singurul care ia activ parte la ea este atacatorul, rolul apărătorului fiind luat de inteligența artificială.

CU MÎINILE MURDARE

Bătăliile din Shogun Total War sunt, ca și cele reale din epoca reprezentată în joc, extrem de violente. Nici nu e greu avînd în vedere că fiecare din generali poate avea în subordine pînă la 5000 de soldați de diferite tipuri, iar luptele se duc la nivel om contra om. Fiecare soldat în parte are propriile caracteristici (onoare și experiența) care se îmbunătățesc în timp, fiind foarte important să îi păstrezi pe cei mai vechi. După cum se lauda realizatorii, pot exista pîna la 15.000 de poligoane pe ecran în același timp, dar să nu uităm ca în general nu vei vedea decît o mică porțiune a cîmpului de bătălie. Inteligența artificială e și ea de mare clasa. În primul rînd, unitățile asculta de ordine mult mai bine dar se și comporta mult mai inteligent atunci cînd le execută. Spre exemplu unitațile pot sări una în ajutorul alteia și fără să primească ordine directe de la comandant dar în același timp pot și fugi înfricoșate din fața inamicului.

La nivel macroscopic inteligența comandanților militari este construita astfel încît să respecte spiritul epocii. S-au folosit reguli simple definite de Sun Tzu în "Arta războiului", Tokugawa Ieyasu, călugării Sohei sau alți războinici stravechi ai Japoniei pentru ca modul de acțiune al AI-ul să se apropie de cel al unui general japonez real.



DEATH AND GLORY ...

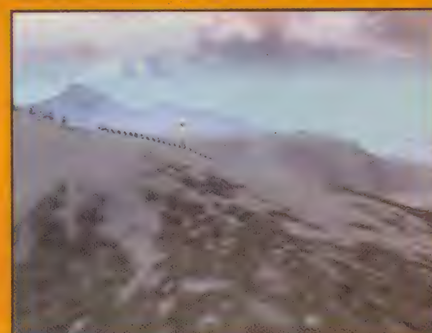
Una din trasaturile de caracter cele mai pregnante ale samurailor o reprezenta onoarea sau mai degraba importanța pe care o acordau onoarei. În calitate de conducător trebuie sa-i acorzi și tu aceeași importanța pentru a beneficia de loialitatea supușilor tăi. Cum totuși japonezii sunt un popor ciudat, nu înseamna că nu poți să spionezi și sa comanzi asasinate. Unelte utile în aceste scopuri sunt Ninja, care se pot infiltra în armatele inamice și Geisha.

Odată ce Daimyo-ul pe care îl reprezinți înainteaza în vîrstă, trebuie să te asiguri ca există un moștenitor care să preia puterea, altfel jocul ajungînd la un final brusc. La nevoie, poți să decizi că e timpul ca bătrînul să lase loc tinerilor printr-un harakiri, gest care va atrage de partea familiei mulți admiratori și multe puncte la capitolul onoare. În acest moment, onoarea și toate tratatele sunt recalculate în funcție de fiul ales drept moștenitor și urmaș la tron.

Nu rămîne decît să așteptam reînvierea tradiției samurailor, dar nu uitați, nu este decît un joc !





















GALLEON

În portul Akbah se află o corabie misterioasă. Nimeni nu îi cunoaște originea și nici locul din care ea s-a întors cu o încărcătura extrem de valoroasă. Pentru a-i dezlega secretele este chemat un marinar /luptator/ pirat legendar : Rhama Sabrier. Împreună cu echipajul lui de pirați și credincioasa lui tovarășă (numele acesteia nu este încă cunoscut) el va pleca într-o aventura care îl va purta peste oceane, în căutarea unor indicii, îl va face să dezgroape comori indescriptibile și, bineînțeles, să salveze fecioare aflate în pericol.

Galleon=Tomb Raider 4 ?

Cei doi care au format nucleul echipei care ne-a oferit-o pe Lara, Toby Gard (artist) și Paul Douglas (programator) sunt cei care îl vor desena și, respectiv, anima pe Rhama. Primul a ales pentru acest joc un stil diferit de desenare a personajelor. În Galleon, domnișoarele nu vor mai avea formele Larei ci forme puțin



Distribuitor: Interplay
Tip joc: Adventure
Seamănă cu: Tomb Raider
Redactor: Dan Marina
Developer: Confounding Factor





"...Rhama va putea sări și înota. Va putea să alerge și să se cațere. Mișcările lui vor fi cu mult mai firești decît cele ale Larei, așa încît presupun că se vor apropia de perfecțiune...."

mai modeste dar puse în evidența de mijlocele trase prin inel (de unde ar putea rezulta că TG lucrează într-un stil pur pastoral). De asemenea trebuie să remarcăm că în universul Galleon nimeni nu mai se dă în vînt după armele de foc. Cele două pistoale au fost înlocuite cu sabii de diferite mărimi (de preferința cît mai mari).

Grafica va fi bineînțeles mult îmbunătățită (asta este de fapt de așteptat avînd în vedere echipa producătoare). Poziția camerei va fi "Third Person View" în genul celei din Tomb Raider. Cele mai multe promisiuni sunt însă legate de animația personajelor. Rhama va putea sari și înota. Va putea sa alerge și să se cațere. Mișcările lui vor fi cu mult mai firești decît cele ale Larei, așa încît presupun că se vor apropia de perfecțiune. O deosebită atenție a fost acordată continuității mișcărilor : jucătorul va putea da mai multe comenzi consecutiv (de exemplu, îl va putea muta pe Rhama 5 metri în fată îl va pune să ridice un obiect de pe jos și apoi sa se arunce în apa aflată cu alți cinci metri mai în fața) urmînd ca după aceea Rhama să urmeze instrucțiunile într-un mod fluid, fără îtreruperi. O astfel de mișcare firească, de neimaginat pentru fanii Tomb Raider, se poate realiza prin anticiparea comenzilor jucatorului, ajutata fiind de folosirea mouse-lui în locul tastaturii. Pentru luptele care vor avea loc se va crea un sistem special care va permite un duel cu săbii ușor de controlat și de vizualizat și în care adversarii se vor comporta într-un mod realist.

Unul din cele mai interesante elemente ale jocului este ca jucatorul va putea da ordine echipajului în mod firesc și în orice moment al jocului. Producatorii nu au dat încă nici un detaliu cu privire la gama de opțiuni existente și la felul în care vor implementa această idee.

Un alt amănunt căruia i s-a dat atenție este ușurința cu care un începător va putea să se joace. Galleon va beneficia de o interfața creată special pentru a ușura acomodarea cu jocul.





Este cazul să adunăm toate elementele de care dispunem în prezent (în realitate puține și probabil inexacte - jocul de-abia a depașit stadiul de idee) și sa ne formam o parere generala. Este vorba, deci, de un joc asemanator din punct de vedere al genului și graficii cu Tomb Raider, cu o imagine și o animație care probabil că vor stabili nivelul ștachetei în domeniu pentru începutul anului 2000 și avînd în plus și cîteva idei inovatoare a căror punere în practică nu poate fi așteptata decît cu multa nerabdare. Ceea ce nu prea știm se refera la însuși subiectul jocului. Nu știm încă decît cîteva cuvinte despre poveste, rezumat care s-ar putea potrivii la cam 90% din poveștile cu pirați, nu știm exact care este combinația dintre partea de aventura și cea de lupta și nici în ce fel este inclus în acestea echipajul. Și în fine, deși se pare că jucătorul va avea mult de navigat pe corabia lui s-ar putea ca această parte să fie minimalizata din cauză că aceasta activitate nu se prea potrivește mediului în crearea caruia sunt specializați cei doi producători și care este prezent în toate imaginile. Să așteptăm deci și să vedem cum se va dezvolta acest proiect în timp.



SIMON THE SORCEROR 3D

Distribuitor: N/A
Tip joc: Adventure
Seamănă cu: Tomb Raider
Redactor: Dan Marina

"..farmecul se obține printr-un amestec complex de umor, atmosferă, explorare, interacțiune și puzzle-uri. Întrebarea fanilor acestei serii este dacă versiunea 3D va reuși să urmeze drumul deschis cu mult timp în urma de Simon the Sorcerer ...."



Simon here! I repeat. Simon here! Permission for going 3D ! - 'z' connection ready ! 'x' & 'y' standing by !

- This is the Gaming Tower ! Permision granted ! Farewell Simon...

Cine sunt?

Simon face parte dintr-o serie de jocuri de aventuri în care acțiunea se petrece într-un spațiu bidimensional. La fel ca și în cazul altor jocuri aparținînd acestui gen, farmecul se obține printr-un amestec complex de umor, atmosferă, explorare, interacțiune și puzzle-uri. Întrebarea fanilor acestei serii este dacă versiunea 3D va reuși să urmeze drumul deschis cu mult timp în urmă de Simon the Sorcerer (1).

Informațiile pe care le voi prezenta în continuare sper să dea cititorului un răspuns cît mai exact...



Simon and Co

Acest joc va continua povestea simpaticului (și tînărului) vrăjitor Simon și a prietenului acestuia, Swampy. În primul joc al seriei, Simon trece printr-un portal (păcălit fiind de cîinele unui vrăjitor) și pînă la sfîrșit reușește să-l înfrîngă pe maleficul magician Sordid.

În continuarea denumită "The Lion, The Wizard and The Wardrobe", Sordid se reîncarnează și îl atrage din nou pe Simon în lumea lui, pentru a-l folosi în schema sa diabolică de cucerire a universului. În sfîrșit, în "Simon 3D",









eroul nostru trebuie sa gaseasca o cale pentru a se reîntorce acasa și pentru a-și înfrînge pentru a treia oară eternul inamic. Povestea începe într-un templu antic, apoi îl poartă prin tot felul de alte zone extraordinare care vor pune în valoare noul motor 3D.

2D în 3D

Simon 3D va include și genul de puzzle-uri specifice primelor două versiuni. Această serie s-a remarcat prin ghicitorile logice care necesitau explorarea tuturor posibilităților existente. În plus, acest joc va include și situații care nu pot fi realizate decît în spații tridimensionale, deci nu va fi un Simon 2D transpus într-un spațiu tridimensional. Jocul va pune în continuare accent pe gîndire și nu pe acțiune fizica.

Ca și în cazul celorlalte jocuri 3D, producatorii vor realiza mai multe posibilități de vizualizare a mediului, cu camere poziționate dinamic permițînd vederi "First Person" la fel de bine ca și "Third Person". Motorul grafic va permite toate elementele pe bază de accelerator 3D care au devenit deja standard : explozii, vrăji, transparența (apă și sticlă), umbra poziționata corect, mărirea detaliului pe măsură ce jucătorul se apropie de un obiect. Simon va fi desenat din circa 600 de poligoane, în genul personajelor din desenele animate japoneze. În consecință va putea avea un număr mare de expresii faciale și se va mișca într-un mod natural.

Simon once, Simon twice...

Punctul forte al acestei povești va fi rejucabilitatea. Într-adevăr, marea problemă a jocurilor adventure este că odata terminate nu mai prezinta nici un interes pentru jucător. Pentru a elimina această problemă, producătorii vor realiza mai multe căi de rezolvare a unor situații și mai multe posibilități de final. În consecința, aventura poate fi terminata fără să fie întîlnite anumite personaje și fără a fi explorate toate zonele incluse în joc. Odată ce a terminat, oricine își va putea pune întrebarea ce s-ar fi întîmplat dacă în loc să vrăjească broasca ar fi sărit pe cal sau dacă pur și simplu ar fi început să îl bata pe Swampy. De asemenea vor exista zone secrete care vor putea fi vizitate doar în cazul unor anumite finaluri.



Omul fără tovarăși nu este întreg

Majoritatea personajelor din serie vor fi pastrate și lor li se vor adauga încă aproximativ 50 de altele noi. Printre cele mai importante se numără :

Calypso : bătrînul mag care l-a învățat pe Simon tot ce acesta știe despre arta vrăjitoriei. Bătrînul era puțin țicnit ceea ce explică finalul neașteptat al vrăjilor eroului nostru.

Swampy : tovarășul credincios. Maniaco-depresiv, cu o droaie de copii și un lanț de magazine fast-food, ciudatul swampling are un trecut care de-abia așteaptă să fie descoperit.

Simon's Fairy Godmother : personaj magic și simpatic care îl ajută pe Simon în timpul jocului.

Sordid & Runt : diabolicul vrăjitor și credinciosul lui servitor, mic de stat, la fel de rău și viclean ca și stapînul său.

Melissa Leg : un nou caracter introdus odată cu Simon 3D. O femeie-razboinic al cărui trecut conține un secret înfricoșător.

Concluzia

Un joc deosebit dintr-o serie care continuă un drum care pînă acum părea să se fi resemnat să stea în umbra un creații de tip "Tomb Raider" și "Heretic", aventuri combinate cu doze importante de conflict armat și agilitate pur fizica.





ALIENS VERSUS PREDATOR

Distribuitor: Best Computers
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: nimic altceva
Redactor: Dan Dimitrescu

Aliens versus Predator este un 3D shooter original, cu accentul pus pe acțiune la maxim.









După cum ați observat din primul articol despre acest joc, mulți dintre noi îl așteapta cu nerabdare. Au apărut primele demo-uri, dar din păcate acestea necesită o placă video 3D. Oricum, jocul mi se pare pasionant și acest prim nivel (același în ambele demo-uri) este unul din cele pe care le-am jucat cel mai mult într-un joc single player.

TEHNOLOGIE

Ca întotdeauna dupa apariția unui demo al unui joc anticipat mai demult, este timpul să reanalizăm engine-ul jocului prin prisma promisiunilor făcute anterior. Desigur, este încă vorba de o versiune în lucru, dar ne putem face deja o idee destul de bună despre cum va fi jocul final.

Așa zisa interactivitate completă a mediului înconjurator este destul de restrînsă. Armele lasă într-adevar urme pe pereți, la fel ca și sîngele fiecărui personaj (acid-ul Alieni-lor înegrește metalul, sîngele oamenilor pătează evident cu roșu iar cel al Predatorilor cu verde fosforescent). Becurile în schimb pot fi sparte fie prin foc direct fie de explozii apropiate. Jocul nu folosește hărți de luminozitate



prerenderizate, toate luminile sunt dinamice și de aceea se pot implementa efecte absente în Quake 2 cum ar fi ceața.

Anumite obiecte din nivele pot fi distruse, dar asemeni cadavrelor rămășițele lor vor dispărea după un timp.

AvP este un 3D shooter original, cu accentul pus pe acțiune la maxim. Poate dezamăgi pe mulți faptul că nu sunt mari puzzle-uri de rezolvat, și nu folosești aproape nici un obiect. Chiar și ușile se deschid aproape toate prin senzori de proximitate, dar poate e mai bine așa pentru că altfel Alienii ar fi rămas blocați la fiecare pas. O alternativă ar fi fost să li se permită acestora topirea cu acid a ușilor, lucru imposibil în joc. Există în joc porțiuni de podea topite de acid dar sunt doar elemente de design al nivelelor.

NIVELE

Numărul total de nivele din AvP este într-adevăr 50, dar aici intră toate cele trei specii. Vor exista nivele cu specific pentru fiecare specie. Astfel, cele ale pușcașilor marini vor fi alcătuite mai mult din spații largi, care favorizează tirul de la distanța mare, în timp ce cele ale Alien-ilor vor favoriza spațiile strîmte, propice pentru a te apropia de prada pe nevăzute.

Design-ul nivelelor servește bine jocul, cel puțin în demo-uri. Spre deosebire de alte 3D Shooter-e, aici aglomerația de culoare nu deranjează atît de mult pentru că acțiunea nu se oprește niciodată și suspansul este incredibil (cine joacă AvP și nu este pe punctul de a țipa la fiecare 15 minute este fie Nostradamus, fie adormit de mult). Un mic minus intervine la capitolul linearitate, pentru că nivelele nu îți lasă o libertate prea mare de mișcare și de alegere a drumului, în afară de cazul în care ești Alien.

În funcție de gustul fiecăruia este posibil ca jocul să vi se pară prea întunecat sau nu. Dar este unul din modurile de a te face să folosești abilitățile fiecărei rase pentru a vedea mai bine.

Cum demo-ul de Alien nu a apărut încă la data scrierii acestui articol, această specie v-o vom prezenta mai pe larg odată cu review-ul final al jocului. Pot să vă spun însa cu siguranță că dacă totul în jurul tău este calm, peste o secunda este foarte posibil să fi înconjurat din toate părțile de niște extratereștrii foarte vioi care te bat pe umăr cu labele.

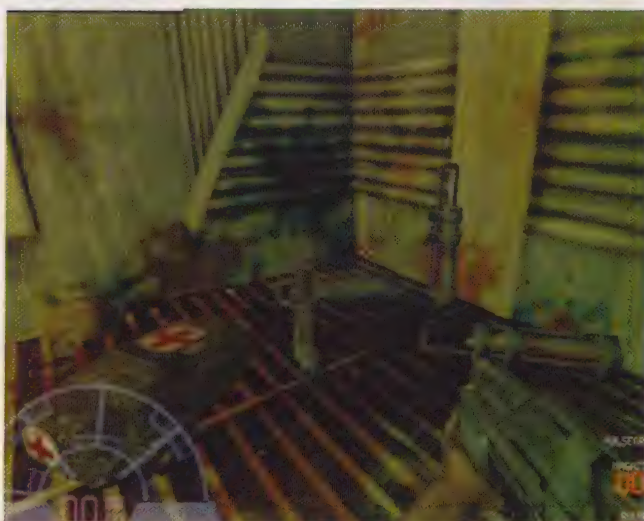
ESTE VÎNĂTOR. ESTE UN PREDATOR

Semnele roșii reprezintă sănătatea ta. Cu cît scad, cu atît ești mai aproape de moarte. Cele din partea dreaptă reprezintă energia pe care o ai pentru arme, cu excepția Speargun-ului care are propria sa muniție



Predatorul se pregătește să-și selecteze arma de pe umăr. Vederea este cea a special destinata alien-ilor. Din păcate aceata nu permite și vederea marine-ilor, dacă aceștia apar în cadru.











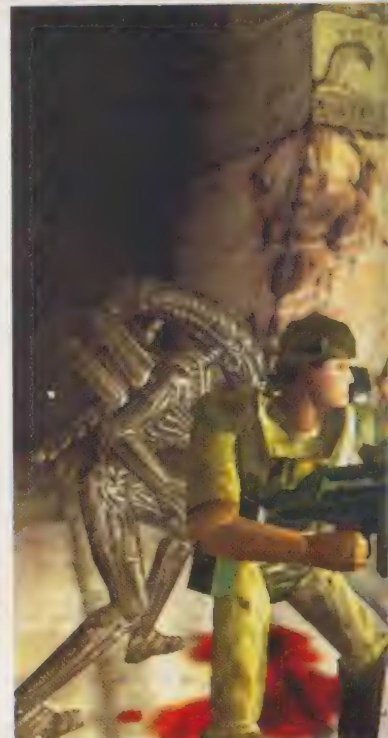
PREDATOR

Predatorul este specia cea mai avansata tehnologic dintre cele trei, dar tehnologia nu se traduce direct în arme mari și ultra distrugatoare. El este mai degrabă o creatura a întunericului, un adevărat vînator care își pîndește prada și o lovește pe neașteptate. Predatorul este îmbrăcat într-un costum/armură care este alimentat cu energie greu de gasit. El folosește o formă ciudată de invizibilitate, care deviază lumina în jurul lui. Invizibilitatea Predatorului poate fi compromisa în mai multe situații. În primul rînd, vederea Alien-ilor nu se bazeaza pe lumină deci aceștia te "vad" fara probleme.

În al doilea rînd, dacă te miști sau chiar dacă stai pe loc silueta ta poate fi vizibilă unui marine vigilent. Oricum, pușcașii se mai bazeaza și pe senzorii de mișcare din dotare și pe un principiu al bunului simț care zice "nici o ușa nu se deschide de una singură".

După ce a activat invizibilitatea, pradatorul intră în unul din cele două moduri de vedere speciale : pe infrarosu (oamenii ies în evidența pentru că sunt calzi, dar nu vezi alieni care au sînge rece) sau electromagnetic (vezi alieni dar oamenii îi observi în general prin flăcările de la gura armelor, cînd trag în tine).

Pînă acum, armele accesibile sunt : **wrist blades** : cuțite prinse la mînă care îți permit să hăcui în stînga și în dreapta. Al doilea mod de tragere e mai puternic și foarte util împotriva alieni-lor, cărora le poți sparge capul dintr-o lovitură.
speargun : trage cu niște săgeți puternice, care dacă trec printr-un inamic vor lua cu ele o parte din el. Daca acea parte se nimerește să fie capul sau toracele înseamna ca e ziua ta norocoasă. Muniția este finită și cînd începi să o folosești ți se dezactivează invizibilitatea.
plasmacaster : tunul cu plasma este extrem de eficace împotriva oricarui tip de ținta, dar consumă energie la



fiecare foc, energie necesară evident pentru invizibilitate. Dacă te afli într-unul din modurile de vedere speciale, tunul se va orienta automat spre una din țintele de acel tip pe care le ai în fața.
medicomp : nu este propriu-zis o arma ci un medikit portabil. Este singura modalitate de a te vindeca și consuma foarte multă energie de fiecare data. Alternativ, îl poți folosi pentru a stinge flăcările dacă cumva ai fumat prea mult.

Pentru predator lucrurile nu sunt de loc simple, mi se pare că ar trebui să evite situațile în care poate fi prins între celelalte două specii, pentru că diferă modul optim de abordare al lor. Alieni trebuiesc vînați ei înșuși cu lamele de la mînă sau cu speargun-ul (este preferabila ultima opțiune deoarece corpul victimei nu se afla în apropiere deci nu riști să te afecteze sîngele acid), pentru ca, dacă îi aștepți pe loc ei îți pot sari în cap din toate parțile. Pușcașii marini în schimb trebuiesc lăsați să-și facă

MOARTE ACIDĂ TUTUROR - ALIEN

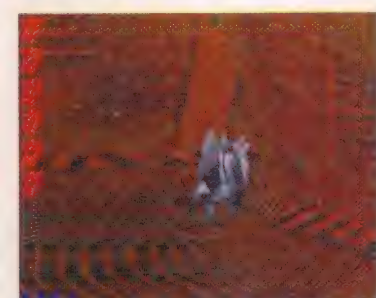


Ca Alien vei putea merge pe pereți și tavan. În aceasta imagine Alien-ul se afla pe un perete. Observați distorsionarea imaginii generată de cîmpul de vedere foarte larg al acestuia

Alien-ul nu are nici număr de gloanțe și nici nivel de energie. El știe doar să muște, să zgîrie sau să scuipe cu acid. Cum acidul este produs în permanența, nu există posibilitatea ca el să scada. Alien-ul este cel mai vulnerabil la distanța însa este foarte agil în lupta de aproape







ULTIMUL SUPRAVIEŢUITOR - MARINE

În dreapta sus a ecranului vor fi sănătatea și armura, ambele reprezentate în cifre de la 1 la 100. În stînga jos este mini radar-ul pe care-l vei avea în dotare. Din pacate arata poziția inamicilor atît pe orizontala cît și pe verticala, deci poate fi destul de derutant. Marine-ul este cel mai sensibil la acidul alien-ilor



În dreapta jos este arma. Tot acolo și numărul de încărcatoare și gloanțe care mai sunt în dotarea marine-ului. În demo acestea sunt inepuizabile însă în versiunea finala numărul lor va fi foarte important



de cap în jurul tau și apoi eliminați, eventual cu tunul cu plasmă, pentru a nu fi nevoit să te miști și deci să-ți trădezi poziția.

COLONIAL MARINE

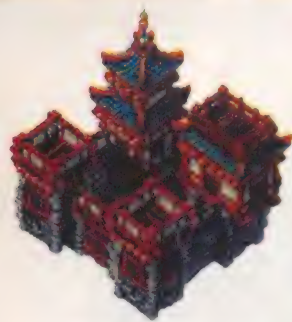
Pușcașul marin este destul de slab fizic fața de restul speciilor, sîngele unui alien trece prin armura și corpul lui în doar cîteva secunde. Și armele predatorului îl pot curăța pe loc, deci atenție! Din fericire ai la dispoziție cele mai mari și distrugătoare arme : **pulse rifle/grenade launcher:** arma de baza care o vei găsi cam la toate cadavrele. Modul unu de tragere este o mitraliera puternică care folosește încărcatoare de 99 de gloanțe, iar modul 2 un lansator de grenade. Cîteva gloanțe de mitralieră hăcuie un alien, dar atenție că aceștia vin după tine chiar și fără mîini sau picioare.
smart gun : o armă care vorbește cu inamicul, făcîndu-l să se simtă idiot și împingîndu-l la sinucidere (alternativ poate fi considerată o mitraliera rotativa extrem de puternică, cu gloanțe explozive, care se ghidează singura după ținte dar trebuie ajutată în procesul de corectare a liniei de tragere).
flame thrower : aruncatorul de flăcări este o placere de urmărit de la distanță, datorita evident a flăcărilor foarte spectaculoase. Din păcate consumă muniția foarte repede și trebuie să ai grijă sa nu atingi tu însuți flăcările. Alienii cel puțin se opresc pe loc imediat ce simt căldura la nas, moment în care sunt foarte vulnerabili. De mentionat că ei nu mor instantaneu deci trebuie să te ferești în continuare (sunt foarte vizibili totuși atunci cînd ard) pîna se mistuie cu totul.

Pentru a detecta inamici marine-ul este echipat cu un senzor de mișcare care îi afișează tot ce rîde, cîntă și dansează în fața. Senzorul este însă foarte confuz pentru că acționează și pe verticală.

Ca marine, atunci cînd te aflii în vederea normală, poți să faci lumina aruncînd în stînga și-n dreapta cu niște rachete de semnalizare ce rămîn prinse pe pereți. Altfel, poți să folosești amplificarea luminii (știți voi - ca în Bagdad) dar asta înseamnă că 1) nu mai vezi afișajul senzorului de mișcare și 2) orice lumină te orbește.

Marine-ul găsește în general fie armuri fie medikituri, lucru bun pentru că este foarte vulnerabil. Totuși mi se pare că în rețea este cel mai ușor de jucat, iar cîțiva pușcași care se acoperă unul pe altul pot să împiedice orice alien de a se apropia de ei.







Distribuitor: Blue Byte
Tip joc: RTS
Seamănă cu: Settlers 2
Redactor: Cristi Radu

"este un simpatic joc de strategie în care controlezi o rasă de omuleți micuți, foarte asemănători cu celebrii lemmings, pe care trebuie să-i ajuți să-și construiască o civilizație bazată pe o economie puternică"

SETTLERS III



Începutul lui 99 se anunță foarte promițător. Și asta nu numai datorită numărului mare de jocuri de toate categoriile care vor apărea ci și datorită calității acestora. Iar calitate înseamnă în cele mai bune cazuri nopți nedormite și căni de cafea împrăștiate pe birou, iar în cazul cel mai rău lipsa oricărei forme de activitate socială timp de mai multe zile.

Printre jocurile care posedă această calitate de a te ține pur și simplu lipit de calculator s-a numărat dintotdeauna Settlers. Indiferent de numărul versiunii sau de celelalte jocuri pe care le ai pe calculator în momentul în care te apuci să joci Settlers 2 de exemplu uiți de trecerea timpului. Settlers 3 nu face excepție de la această regulă ba chiar vine să o confirme din nou.



Istoria se repetă

Pentru cei ce nu știu Settlers este un simpatic joc de strategie în care controlezi o rasă de omuleți micuți, foarte asemănători cu celebrii lemmings, pe care trebuie sa-i ajuți să-și construiască o civilizație bazată pe o economie puternică, precum și o armată pe măsură. În Settlers 3 ai posibilitatea sa alegi pentru prima oară între trei rase: chinezi, romani și egipteni. Această alegere a raselor nu este întîmplătoare, deoarece fiecare are trăsăturile sale specifice ceea ce conduce la moduri diferite de abordare a strategiei.

Surse și resurse

Orice economie puternică trebuie să aibă surse care să o alimenteze. Prima resursă, și cea mai importantă este desigur cea umana. Prin construirea unor reședințe de diverse mărimi poate fi alimentată forța de muncă, dar poate fi crescut și numărul prospectorilor de materii prime, numărul spionilor, numărul pionierilor care pot revendica orice teritoriu neocupat în numele rasei tale, precum și numărul negustorilor. Toți aceștia trebuiesc hrăniți în mod corespunzator astfel încît exista cladiri specializate în cultivarea grîului sau a orezului, cladirii destinate creșterii animalelor sau pur și simplu colibe de pescari. Mai departe hrana trebuie prelucrată ivindu-se necesitatea existenței unor mori pentru obținerea făinii care apoi este transportată la brutărie de unde rezultă în final atît de necesara pîine. . Desigur că mai există și alte cladiri absolut necesare pentru ca traseul vital al hranei să funcționeze în condiții optime.

Și daca toata lumea este sătulă, parca poate sa muncească și mai bine. Primele două materii prime absolut necesare, și a căror existență nu trebuie neglijată niciodată sunt lemnul și



piatra. Aceasta deoarece lipsa uneia din ele conduce la imposibilitatea construirii de noi cladiri. În Settlers 3 ai mai multa flexibilitate în gestionarea acestor resurse esențiale. Atît tăietorului de lemne, precum și muncitorului din cariera de piatră îi poate fi asigurată o nouă zonă de lucru în momentul în care cea în care lucrează s-a epuizat. Iar prin aducerea unui pădurar, zonele defrișate pot fi împădurite din nou într-o perioada de timp putînd devenii din nou funcționale.

Urmatorul nivel de dezvoltare este atins în momentul în care existența trupelor de armata devine necesară.

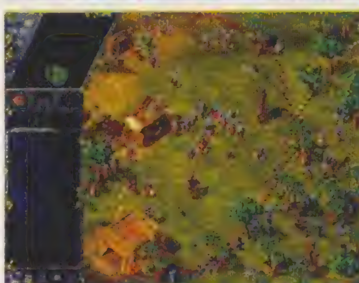
În Settlers 3 armata este mult diferită de ceea ce ne-am obișnuit în versiunile anterioare. Diversificarea tipurilor de arme conduce la o mult mai mare diversitate de strategii care pot fi abordate. Soldații obișnuiți pot fi înarmați cu săbii obișnuite fiind recomandați pentru luptele corp la corp, cu arcuri pentru lupte la distanța sau cu sulițe pentru poziții defensive. Fiecare rasa are și unități specifice care pot hotarî soarta unui război daca sunt folosite cu inteligență. Pentru prima oară se pot construi și unități navale atît pentru comerț cît și pentru lupte.

Turnul Babel

Romanii sunt rasa echilibrată. Ei au nevoie în aceiași masura de lemn și piatra pentru construirea locuințelor sau pentru fabricarea armelor. Pentru cazurile speciale, cînd un munte din care se extrăgea cărbune este cucerit de către inamic, romanii au o construcție specială care poate transforma prin ardere lemnul în cărbune, obținînd astfel o oarecare independență.

La chinezi lucrurile stau puțin altfel. În primul rînd au nevoie de mult mai mult lemn pentru construcțiile lor, dar acest lucru poate fi cu ușurința asigurat și pe de alta parte necesarul de piatra fiind mai scăzut te poți dezvolta mai repede într-un teritoriu relativ restrîns. Pe de-altă parte chinezii se hrănesc doar cu orez care nu poate crește decît în mlaștini aceste zone fiind mai greu de găsit.

Egiptenii, din contră au nevoie de mult mai multă piatră, neglijînd lemnul. Necesarul ridicat de piatră poate fi satisfăcut atît prin expansiune teritorială mai rapidă dar și prin folosirea vrăjitorilor.





Pămînt în zare!

Odată ce ai început prima colonie nu se poate să nu rămîi fascinat de calitatea graficii din Settlers 3. Toate obiectele au umbre dinamice care se proiectează pe sol, copacii sunt atît de detaliat desenați încît fiecare frunza pare a fi animata independent. Apa are un foarte bine realizat efect de valuri care efectiv strălucesc în bataia soarelui în anumite momente. Omuleții sunt foarte bine animați, fiecare poziție a acestora sugerîndu-i activitatea curentă.

Un alt element nou introdus este reprezentat de existența zeilor. Aceștia pot aduce cutremure, molimi sau inundații dacă sunt supărați sau te pot ajuta în lupte dacă au poziție binevoitoare fața de rasa ta. Dispoziția zeilor poate fi din fericire schimbată cu ajutorul altarelor și statuilor de diverse marimi și forme.

Concluzie

Din punctul de vedere al opțiunilor oferite jucătorului Settlers 3 include tot ceea ce ți-ai putea dori. Misiuni simple în care trebuie doar să cucerești teritoriul inamic fără să-ți pese de consecințe, campanii militare elaborate în care felul în care termini o luptă nu mai este chiar atît de indiferent.

Care sunt însa lucrurile care nu sunt bine implementate? În primul rînd viteza jocului pare a fi prea mică pentru a fi rezonabilă și din cauza aceasta probabil că Age of Empires 2 va avea mai mult succes. O altă problemă este legată de controlul unităților care este destul de greoi și neintuitiv. Toate aceste mici scăpări nu afectează mult jocul în single-player însă îl fac pe cel multi-player greu de abordat.



PE SCURT 87

Grafica:	92
Sunet:	82
Muzica:	80
Atractivitate	87
Dificultate:	90
Multiplayer:	70

PRO: Foarte complex ca simulare, multe apecte abordate.

CONTRA: Selectare destul de dificilă a unităților.

Minim
- **Procesor:** P133
- **Memorie:** 16 Mb
- **Harddisk:** 100 Mb
- **Video:** DirectX 5.0
- **CD-Rom:** 4X

Optim
- **Procesor:** P200
- **Memorie:** 32 Mb
- **Harddisk:** 250 Mb
- **Video:** Acc. hard.

CHAOS GATE

Distribuitor: Mindscape
Tip joc: TBS
Seamănă cu: -
Redactor: Mihai Dobrică

"Amatorilor 3D-Shooter-elor, ai rush-urilor din AoE și C&C, ai sîngelui din Carmageddon nu pot decît să le recomand să ia o pauză. Chaos Gate înseamnă strategie și numai strategie. Strategie pe turn-uri, mai exact."



Amatorilor 3D-Shooter-elor, ai rush-urilor din AoE și C&C, ai sîngelui din Carmageddon nu pot decît sa le recomand să ia o pauza. Chaos Gate înseamnă strategie și numai strategie. Strategie pe turn-uri, mai exact.

Carton colorat și soldăței de plastic

Chaos Gate este prima producție care reușește să transpuna într-un mod cît de cît natural universul Warhammer într-un joc pe calculator. Acest univers a aparut acum destul de mult timp, inventat fiind de compania Games Workshop - producatoare de jocuri "pe tablă" pentru copii. Ca idee, un joc Warhammer era format dintr-o "tabla" - spațiul jocului - care putea fi chiar 3D, dar costa mai mult, iar pe acesta tabla se plasau "soldații" de plastic. Fiecare soldat avea arme specifice, raza de acțiune, skill-uri și experiența proprii, hit-points, și un numar de puncte de mișcare, pe care jucătorul le consuma după cum dorea. Iar copiii - jucătorii - stăteau sa calculeze în funcție de arma, distanța pînă la inamic și skill-ul soldatului, cît "damage" produce acesta inamicului și cîta experiență îi revine. Vă închipuiți ce de-a calcule dificile pentru un puști necesitau aceste jocuri. Și totuși, cred că erau jocuri de vis pentru romînii obișnuiți cu soldățeii jalnici, din plastic prost, vopsiți într-o singură culoare, care se găseau "la librarie". Warhammer este o lume plasata în viitorul îndepartat (al 40-lea mileniu), în care oamenii - forțele Împaratului - duc o continua lupta pentru dominație în interiorul galaxiei, împotriva diferitelor rase de "extratereștri". Poveștile despre Warhammer au produs ceva maculatură, deși în Romînia aceste povești/jocuri nu sunt cunoscute. Printre creațiile pentru PC inspirate din lumea Warhammer se numara Final Liberation, Dark Omen, Space Hulk și, în foarte mica măsură, Warcraft.

Despre ce e vorba

Revenind la jocul nostru... Chaos Gate te pune în postura comandantului forțelor Imperiului - Space Marines. Ca și versiunile pe tablă ale jocului, CG este o abordare la nivel de escadron a luptelor dintre forțele haosului - Chaos - și Imperiu - Ultramarines. În acest joc trebuie sa conduci pînă la trei escadroane formate din cîte cinci luptători fiecare și, în anumite misiuni, cîteva personaje deosebite (vrăjitori, ingineri, comandanți). Luptele se desfașoară într-o varietate larga de medii - mlaștină, pădure, cîmp deschis, zonă industrială, zonă fortificată - "împodobite" cu construcții futuristice sau medievale. Cu excepția elementelor naturale, cadrul acțiunii este format din temple, fabrici









sau baze militare, toate construite într-un mod cît mai ciudat cu putinţa - o combinaţie între stilul gotic şi stilul modern. Acest spaţiu este construit cu ajutorul a şapte nivele de teren, care permit realizarea clădirilor cu mai multe etaje, a văilor, a dealurilor sau a rîurilor. Din acest punct de vedere - al varietăţii şi complexităţii cadrului în care au loc luptele - îndrăznesc să afirm că este cel mai complex joc de strategie pe turn-uri existent. Şi, ca în orice joc de strategie pe turn-uri, terenul este împărţit în pătrăţele mici cu latura de un metru, harta fiind alcătuită din maxim 400x400 de astfel de patraţele, în care se poate afla un singur soldat la un moment dat.

Cu cine te joci

Te joci cu una sau mai multe grupe formate din cîte cinci soldaţi. Luptătorii din cadrul unui escadron au caracteristici asemanatoare, însă între escadroane exista diferenţe mari. Carnea de tun este formată din cele cinci grupe de "Tactical Marines", dotaţi cu arme simple - armura medie. Fără a fi specializaţi într-un domeniu anume, soldaţii Tactical Marines pot face faţă oricărei situaţii, avînd "cunoştinţe generale de lupta". Cel de-al doilea tip de luptător la care jucatorul poate apela de-a lungul campaniei este devastatorul. Nu exista decît o unitate de "devastatori", formată din cinci soldaţi dotaţi cu arme foarte puternice. Alte două unitaţi speciale de luptatori - "Assault Troopers" şi "Terminator" - au caracteristic jet-pack-ul cu care pot "sări" o distanţa de pîna la 40 de pătrăţele şi, respectiv, armura foarte puternică combinata cu arme dedicate luptei corp la corp. Vrajitorii, trupe pe care le primeşti în anumite misiuni, folosesc magia ca armă de luptă, pentru a modifica terenul, pentru a-şi ajuta sau vindeca camarazii. Alte unitaţi speciale sunt inginerii - care pot repara vehicule şi comandanţii - cei mai tari luptători. Da, în Chaos Gate poţi folosi şi vehicule, acestea fiind Rhino şi Predator - transportoare blindate dotate cu guri de foc - şi Land-Speeder şi Dreadnought - maşini de lupta. Ţinînd cont şi de diversitatea luptatorilor inamici şi a vehiculelor acestora, cred că se poate afirma ca Chaos Gate nu este un joc monoton.



Cum te joci

Chaos Gate reintroduce sistemul "punctelor de acţiune", motiv care a dus la asemănarea jocului cu X-COM. Adica fiecare luptător are un anumit numar de puncte de acţiune pe care jucătorul le poate consuma după cum crede de cuviinţa, fiecare mutare executata ducînd la scăderea acestui numar în funcţie de complexitatea mutării. În afara punctelor de acţiune un luptator mai este caracterizat de încă doua "skill-uri" principale: armura şi numărul de hit-points. Dintre caracteristicile secundare proprii fiecarei unităţi se numara: puterea, duritatea, iniţiativa şi pricepera în mînuirea diferitelor tipuri de arme. Toate aceste cifre ce definesc puterea generală a unui luptător pot fi îmbunatăţite acumulînd experienţă în lupta. Pentru fiecare clasă de luptatori există patru nivele de experienţa - soldat, veteran, erou şi super-erou - o unitate din ultima categorie echivalînd cam cu trei soldaţi neexperimentaţi. Şi, ţinînd cont că nu primeşti înlocuiri (deci cele 50 de unităţi cu care începi jocul sunt singurele pe care le vei putea folosi) este evident că nu-ţi poţi permite să pierzi soldaţi aiurea. Avem de aface deci cu o părticică RPG - influenţa experienţei - clasică pentru jocurile de strategie pe turn-uri.

Chestii lumeşti

AI-ul Chaos Gate este unul de excepţie, nu de puţine ori fiind nevoit sa construieşti planuri de acţiune pentru 'fiecare soldat în parte, ascunzîndu-te, atacînd şi adăpostindu-te înapoi dupa aceea.





Din pacate, unul din minusurile mari ale jocului îl constituie sistemul relativ aleator de decizie a eficienţei unei lovituri. De exemplu ataci cu cinci oameni un inamic, acesta refuză să dea colţul, drept care toata strategia se poate duce de rîpa, lasîndu-ţi soldaţii neadăpostiţi în încercarea de a-ţi omorî duşmanul. Aceste neplăceri pot fi ameliorate acordînd o atenţie mai mare obiectelor aflate pe traiectoria proiectilului, însă ramîne totuşi în calcul un factor aleator destul de mare. Campania este formata din 15 scenarii plus o duzina de misiuni "de oportunitate" - scenarii generate aleator de computer în urma carora poţi obţine avantaje materiale şi experienţă. Fiindcă, cît de mare o fi Împăratul, stocul de muniţie este limitat şi dacă nu mai "furi" de la duşman s-ar putea să nu ajungi în misiunea finala - confruntarea cu Zymran. În ciuda existenţei unui editor de misiuni foarte puternic, jucătorul nu poate juca de partea Chaos-ului decît în misiunile pentru multiplayer, ceea ce a dus la apariţia ideii realizarii unui nou pachet de misiuni. Dupa cum spuneam Chaos Gate include un generator aleator de misiuni care mareşte puţin atractivitatea jocului.

În concluzie - Chaos Gate este unul din puţinele jocuri bune de strategie pe turn-uri apărute în ultimii ani, însă nu aş îndrăznii sa-l recomand celor care nu sunt familiarizaţi cu acest gen. Este un joc dificil care necesită foarte multă răbdare.

PE SCURT 85

Grafica:	80
Sunet:	90
Muzica:	60
Atractivitate	89
Dificultate:	80
Multiplayer:	90

PRO: Strategie solidă, realizare de excepţie

CONTRA: Se adresează din păcate unui sector destul de redus de jucătoris

Minim
- Procesor: P5-166
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 100 Mb
- Video: 3D acc 4 Mb
- CD-Rom: 4X

Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 64 Mb
- Harddisk: 250 Mb
- Video: V2









X:WING - ROGUE SQ

Distribuitor: Activision
Tip joc: Arcade
Seamănă cu: Rebel Assault
Redactor: Marius Neacșa

un arcade a cărui acțiune presupune o înlănțuire de misiuni, jucătorul având la dispoziție un număr de "vieți" și putând să acumuleze punctaj.



Vă mai amintiți de Rebel Assault? (I și II). Două jocuri arcade bazate pe Star Wars, primul avînd drept scenariu o adaptare a primului episod "A new Hope" ce culmineaza cu distrugerea Death Star, iar al doilea, supranumit "The Hidden Empire" este constituit dintr-o serie de misiuni de atac asupra imperiului. Ambele beneficiau de o rețeta simpla (ce a adus multe critici): secvente multimedia ce presupuneau o interactivitate scazuta. Principalul atu era atmosfera Star Wars.

Ei bine subiectul acestui articol este cu totul altul, pe numele său adevărat și complet: STAR WARS: Rogue



ADRON

Squadron 3D.

Sa facem prezentările: Rogue Squadron (RS) este un grup de luptă format din 12 piloți cei mai buni dintre cei mai buni pe care poate să-i scoată Rebele Alliance. Constituie un fel de "commando" stelar, pentru care sunt rezervate cele mai periculoase, riscante și mai ales importante misiuni pe care rebelii le întreprind împotriva Imperiului.

Seamănă dar...

Am amintit la începutul articolului seria Rebel Assault pentru că Rogue Squadron se aseamănă din punct de vedere al continutului cu aceasta, fiind un arcade a cărui acțiune presupune o înlănțuire de misiuni, jucătorul avînd la dispoziție un număr de "vieți" și putînd să acumuleze punctaj.

La începutul fiecărei misiuni ai la dispoziție un briefing prin care ești pus la curent cu ce o să trebuiasca sa faci. Aceste "trebuie să faci" se mai numesc obiective și urmează să le atingi treptat pe timpul misiuni.

...forma-i alta

Forma este diferita în mod esențial. Tehnologia își spune din plin cuvîntul, Rogue Squadron fiind în cele din urmă un simulator cu un engine, din punct de vedere vizual mai ales, la înălțime. Aceasta presupune întreaga pleiadă de facilități 3D: ceață, lumini dinamice, corectarea perspectivei sau fum. Se ajunge astfel la o calitate deosebita a reprezentarii vizuale, lumea virtuala astfel creată fiind de o fidelitate remarcabila, mai ales că engine-ul grafic pune la dispoziție mai multe camere prin care pot fi admirate priveliștile.

Foarte important este nivelul de interacțiune cu mediul. Poți sa tragi și să distrugi în stînga și în dreapta, toate elementele ce compun mediul (cladiri, instalații) fiind obiecte. De asemenea aceste obiecte suferă distrugeri clare (doborîrea unui Tie-Bomber presupune un întreg dans acompaniat de un mic foc de artificii și mult mult fum).

Chiar dacă s-a renunțat la secvențe realizate a priori și s-a trecut la o "execuție în timp real", se observă totuși o îngrădire. Putem pune aceasta pe seama definiției "arcade". De exemplu, nu exista implementate funcțiile navelor așa cum sunt în seria X-Wing, totul fiind redus la un pilotaj simplu cu viteză, frîna și foc. Chiar și acest pilotaj nu este total liber, pentru că dacă te înalți prea mult o să te lovești cu capul de nori și o să trebuiască să te întorci. La fel se întîmplă și cînd te lovești de sol. Toate acestea, la care se adauga și radarul care te ajută să-ți găsești obiectivele fără să faci vreun efort, aduc o notă de superficialitate care este redusă de:

Situatia din teren

Acum o să vedem exact cam ce avem de facut în mod clar. Adică pif-paf din pistoale. Sau lasere. Sau rachete. Whatever.

Fiecare obiectiv presupune distrugrea a cel puțin unui dușman imperial.

Unele nave sunt mai bune pentru un anumit tip de misiuni și invers. Pentru că fiecare navă are anumite caracteristici diferite. Acestea sunt în principal: viteza, manevrabilitatea, arme secundare și funcții speciale. Fiți atenți ce alegeți pentru că nu o să vreți sa urmariți niște Tie Interceptors cu un Y Wing gras și leneș. Ca să va dați seama cam ce vă așteaptă o să amintesc de partea Imperiului: aparate Tie (Fighter, Interceptor, Bomber), AT-AT, AT-PT și AT-ST și shuttle. Toate acestea susținute puternic de turbolasere și missile-turete.

O să aveți posibilitatea sa le întîlniți pe parcursul a patru capitole ce conțin în total 16 misiuni ce te poartă de pe planeta natală a lui Luke - Tatooine, prin lumile din Outer Rim pînă în Mon Calamari - planeta acoperită de ape.

Star Wars till dawn

Nici Rougue Squadron nu se abate de la linia Star Wars, principalul său atu fiind atmosfera: un "total immersion" în cockpit strîmt al unui fighter rebel. Din păcate simularea se oprește la nivelul văzului și auzului. Însă aceste doua "parți" sunt aglomerate suficient. Am dat mai devreme exemplul doborîrii unui Tie Bomber. Fiți atenți însă la fiecare detalui: la jeturile X-Wing-ului, la frînele aerodinamice ale speederelor, la valuri făcute de waveskimmer, la dealurile și văile printre care o să zbori cu stop!, aici trebuie să spun că totul pare cam încet, urmăririle de fightere fiind cam slăbuțe, dar dacă trebuie să treci printre picioarele unui AT-AT, sau printre cladiri foarte apropiate totul e OK. Acest "decor" beneficiază din plin de un design de prima-mînă.

Partea video este puternic susținută de sunet. Calitatea sa nu se mai discută, putem însă să vorbim despre partea de comunicație radio, despre suntele de mediu sau despre sunetele caracteristice anumitor obiecte și interacțiunii între acestea.

Bineînțeles ca nimic nu ar fi așa fără minunea care se numește accelerare 3D. Lucas Arts a apelat pentru prima dată la aceasta soluție în Shadow of the Empire. Acum vedem RS...Mîine cine știe?!?

Dacă te gîndești bine toate astea nu formează decît "un amărît arcade". Dar probabil că nu este îndeajuns un cuvînt pentru a defini Rogue Squadron.



"Acei oameni minunați și mașinile lor zburătoare"

X-WING. Toată lumea a văzut unul. Se știe totul despre ele. Rapid, manevrabil, nu foarte durabil și cu armament mediu.
Secondary weapon: Proton Torpedoes
Special Function: S-Foils pentru super-manevrabilitate.

Y-WING. Și despre el se știu multe mați încet dar mai bine înarmat și mult mai rezistent.
Secondary weapon: Bombs
Special Function: Ion cannon

A-WING. Cel mai rapid și cel mai manevrabil aparat extaraatmosferic. Mai slab însă din punct de vedere al rezistenței. Arme redutabile.
Secondary weapon: Concussion missile

AIRSPEEDER (Incom T-47). Folosit în misiunile ce presupun atacuri rapide împotriva țintelor ce activează la nivelul solului. Are frâne aerodinamice pentru o manevrabilitate excelentă. Nu are însa scuturi.
Secondary weapon: Tow cable

V-WING AIRSPEEDER. Mai ușor și mai rapid decât precedentul.
Secondary weapon: Cluster missile
Specila function: Scram Jet pentur supliment de viteză (neindexabil)

PE SCURT 81

Grafica:	90
Sunet:	85
Muzica:	80
Atractivitate	75
Dificultate:	80
Multiplayer:	-

PRO: Grafică superbă, atmosferă încinsă

CONTRA: Mult prea arcade, oamenii mai vor și altceva decît doar arcade.

Minim
Procesor: P5-166
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 100 Mb
Video: 3D acc 4 Mb
CD-Rom: 4X

Optim
Procesor: P200
Memorie: 64 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: V2

SIN

Distribuitor: Activision
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: Duke/Quake
Redactor: Dragoş Inoan

"Ritual Entertainment a dovedit că o ratare pe an nu este de ajuns (vezi Dune 2000) , ci trebuie să vină şi a doua (de a treia nu mai e loc, pentru că s-a terminat anul). SiN dezamăgeşte prin peisaje monotone, culori fără de viaţă, lumini puse prost şi în general plictiseală generală. "





Cine nu a auzit de SiN? Unul dintre cele mai mediatizate jocuri în presa de specialitate , un adevărat "Quake2 killer" după părerea multor oameni care se uitau numai la pozele promoţionale. Clasicul super-erou şi "vrajitoarea" cea rea (şi cu circumferinţa bustului considerabilă) păreau a forma un cocktail exploziv care să sparga toate topurile. Demo-ul acestui joc a facut mare vîlvă în toată lumea prezentînd SiN-ul ca un urmaş demn de urmat al lui Duke 3D , avînd acelaşi stil , arme asemanatoare plus unele secvenţe inedite, cum ar fi vînatul teroriştilor cu chaingunul din elicopter, modificările aduse într-un nivel putînd influenţa aspectul celui de-al doilea, şi altele.

Ei bine, odată cu lansarea versiunii finale, Ritual Entertainment a dovedit că o ratare pe an nu este de ajuns (vezi Dune 2000) , ci trebuie să vină şi a doua (de a treia nu mai e loc, pentru că s-a terminat anul). SiN dezamageşte prin peisaje monotone, culori fară de viaţă, lumini puse prost şi în general plictiseală generală.





Sper să nu fie vreodată

Povestea este destul de clasică, şi este de tipul "geniul rău care vrea să pună stăpînire pe lume este oprit (temporar) de marele, curajosul şi bla-bla-bla-ul erou pozitiv". Geniul cel rău este Elexis Sinclaire , patroana (sau matroana) de la SinTek Industries care produce un fel de Viagra ce ar trebui să îmbunataţească aspectul fizic , ea fiind dovada vie a efectelor pozitive a acestui medicament. Toate bune şi frumoase pîna aici deoarece nu e nimic ilegal în toate astea. Problema intervine atunci cînd se descoperă efectele secundare (transformarea utilizatorului într-un monstru) precum şi faptul că drogul trebuia luat destul de des pentru a nu avea loc aceasta transformare. Eroul pozitiv este John R. Blade un personaj care încearcă din răsputeri să demonstreze că există loc şi pentru creier într-o masa compactă de muşchi. El a crescut de unul singur , orfan fiind, pe străzile oraşului Freeport. Prin eforturi proprii ajunge omul de baza al Hardcorps,el dovedindu-şi curajul în multe misiuni.

De unul singur

Jocul începe cu un peisaj feeric dintr-un oraş unde efectul de sera şi smogul sunt la ele acasă, cu zborul lin al unui porumbel care-şi găseşte brusc sfîrşitul cînd este împuşcat de un terorist de pe un bloc. La puţin timp îşi face apariţia Blade, la bordul unui elicopter care aterizeaza pe acoperişul unei bănci unde se desfaşura un jaf. Dar jaful nu era unul obişnuit, ci mai degrabă scos din scenariul filmului "Die Hard 3", seiful băncii fiind deschis cu explozibil de undeva de sub pamînt. Blade descoperă toate acestea precum şi















faptul că jaful era o mică parte dintr-o imensă operațiune a SinTek industries , mai bine zis a voluminoasei Elexis care pusese ochii pe bravul nostru polițist și vroia să-l elimine pentru a putea cuceri lumea nestingherită. Totuși dupa o înșiruire de foarte multe nivele Blade o gaseşte pe Elexis într-o ascunzatoare subterana , aceasta scăpîndu-i efectiv printre degete, lăsînd loc pentru o posibila continuare:SiN 2.

Armele

Singurul lucru cu adevărat remarcabil la acest joc sunt armele , unele clasice, unele inovative. Pistolul este foarte precis și cu cadență destul de mare, pușca seamană cu cea din Duke Nukem, Plasma accelerator (un fel de thunderbolt de la Quake) , Sniper Rifle (cea mai precisă armă pe care am văzut-o vreodată , fără nici un fel de recul și care se asamblează cel mai greu), Chaingun-ul (foarte bine realizat), precum și Quantum Destabilizer , o arma care trage cu un fel de bulgari de foc destul de bine realizați care dacă este supraîncărcat îți explodează în mînă. În SiN contează unde tragi , fie în cap (unde este cel mai periculos) , fie în mîini, corp , picioare. Interesant este că daca tragi în mîna unui inamic, în mîna în care ține arma, acesta o scapa și fuge spre tine să te ia la pumni. Alta noutate o constituie posibilitatea de a te plimba prin sediul HardCorps unde poți vizita birouri sau poți sa te antrenezi cu armele aflate în dotarea poliției. În cele din urmă la capitolul "noutăți" gasim pereții din care ricoșează gloanțele (putînd să-ți tragi efectiv un glonț în cap dacă nu ești atent), lucru care este pentru prima oara implementat într-un 3D shooter.

Multiplayer

Probabil că multiplayerul este singura facilitate cu adevarat bună la SiN, cu toate că modelele de playeri și skinurile sunt sub orice critica (putînd inițial să joci cu Blade, JB sau Elexis). Nivelele de multiplayer sunt destul de draguțe , unul ieșind în evidență și anume "Paradox" , un nivel unde nu știi niciodata daca mergi pe podea, pe tavan sau pe pereți.

Grafica și sunetul

Engine-ul de Quake 2 a fost pus la lucru destul de serios în SiN , doar că nu lucrează la ce trebuie. Grafica nu este foarte rea, însă culorile nu au pic de farmec, totul fiind parca șters cu buretele, iar efectele speciale, deși au potențial, nu reușesc să îmbunatațească cu mult aspectul general al jocului. Sunetul nu a fost neglijat avînd deja încorporate modurile stereo și surround, sunete de calitate superioară (22khz) și inferioara (11khz) , muzica pe piste audio. Voci sunt prezente pe tot parcursul jocului , Blade comunicînd cu JB (omul de la baza Hardcorps) aproape continuu , precum și inamicii discuta între ei din cînd în cînd.

Sfîrșit

Ca o concluzie finala, SiN-ul este , după părerea mea, o nereușită în domeniul 3D shooterelor, mai ales comparativ cu publicitatea care i s-a făcut. Versiunea finala a fost scoasă în grabă , astfel ca avea o groază de bug-uri precum și un sistem de încărcare/salvare foarte lent. Nu zic că nu ar putea să placă unor oameni, dar eu unul nu-l prea simpatizez, probabil că v-ați prins deja. Dacă totuși ajunge în calculator pe vreun CD prăfuit, păstrați-l pentru multiplayer ,deoarece de single player va veți plictisi repede.

PE SCURT 78

Grafica:	80
Sunet:	85
Muzica:	60
Atractivitate	70
Dificultate:	88
Multiplayer:	85

PRO: O televiziune pentru voi

CONTRA: Culori șterse, subiect destul de penibil, acțiune nu prea atractivă

Minim
- **Procesor:** P133
- **Memorie:** 16 Mb
- **Harddisk:** 100 Mb
- **Video:** DirectX 5.0
- **CD-Rom:** 4X

Optim
- **Procesor:** P200
- **Memorie:** 32 Mb
- **Harddisk:** 250 Mb
- **Video:** Acc. hard.

STARCRAFT BROOD WARS

Un add-on pentru cel mai bun joc de strategie din ultimii ani este greu de realizat, chiar dacă firma care îl produce este chiar Blizzard. Broodwars este pentru Starcraft ce a fost Sith pentru Jedi Knight, cu singura mentiune că engine-ul a rămas neschimbat. Addon-ul depaşeşte însă pînă şi cele mai optimiste idei din preview-ul din numărul anterior, revitalizînd total un joc "obosit".

101 mici povestiri

Povestea păstrează stilul originalului, fiind plină de suprize, cel mai adesea în timpul misiunilor cînd obiectivele se pot schimba de cîteva ori. Părăsind Aiur-ul ruinat în timpul luptelor împotriva zergilor, supravieţuitorii bătăliei ex-finale sê mută pe Shakuras, lumea Dark Templar-ilor, deţinatorii părţii negative a energiei Protoss. O data cu ei intră însă şi Zergii, controlaţi de un nou Overmind aflat în formare pe Char, iar obiectivul Protoss devine eliberarea ultimului lor refugiu de invadatori, folosind pentru aceasta un străvechi templu pentru a cărui punere în funcţiune sunt necesare două cristale. Campania Terranilor este povestea flotei trimise de United Earths Directorate sau pe scurt UED pentru a pune capat Terran Dominion-ului creat de Arcturus Mengsk şi a prelua controlul asupra Zergilor care au creat atît haos. În ultima companie ies la iveală planurile lui Kerrigan, sinistra Queen of the Baldes, care reuşeşte să distrugă noul Overmind capturat în prealabil de flota UED, obţinînd controlul definitiv asupra zergilor.

Ca şi în original cele trei companii nu se desfaşoara simultan ele fiind consecutive iar acţiunea are o continuitate nemaiîntîlnita la alte jocuri. Ca o noutate există hărţi ale căror modalităţi de rezolvare influenţează misiunile următoare, cum ar fi cea în care daca distrugi silozurile nucleare te baţi cu Battle Cruiser-e mai tîrziu iar dacă lichidezi Starport-urile vei fi atacat cu bombe. La cele 26 de misiuni single-player din care sunt alcătuite cele trei scenarii, dificile în comparaţie cu cele din original, se mai adaugă încă 130 de hărţi pentru multiplayer, împărţite în categorii ca Allied, Ladder şi WebMaps (hărţi simetrice). Multe din acestea sunt realizate cu cele trei noi tile-set-uri: Ice, Twilight şi Desert, iar cel puţin ultimele două le depăşesc de departe pe cele originale.



Santinele noi

Unităţile noi, suplimentare, nu foarte multe dar excelent integrate între cele vechi reuşesc foarte bine să dea un nou avînt jocului. Protoss-ul beneficiaza de Dark Templar-i, unităţi invizibile asemănatoare zealot-ilor dar cu un scut mai slab, întîlniţi pînă acum doar în misiunile de singleplayer din Starcraft. Doi Dark Templar-i crează un Dark Archon care spre deosebire de varianta sa pozitivă nu are atac direct fiind dotat în schimb cu vrăji, respectiv Mind Control, care preia în "custodie" o unitate straina, Maelstrom care paralizează pentru cîteva secunde toate trupele organice din zona şi Feedback, care scade din sănătatea inamicilor un număr de HP egal cu cel al energiei. Corsair este o unitate aeriană dotată cu un fel de mitralieră aer-aer, destul de slabă dar cu o rată de foc mai mare decît cea a unui Marine şi cu o vrajă - Disruption Web care împiedica atît unităţile prietene cît şi cele duşmane aflată în zona de deflagraţie



Distribuitor: Cendant
Tip joc: RTS
Seamănă cu: -
Redactor: Alex Bartic

"Addon-ul depăşeşte însă până şi cele mai optimiste idei din preview-ul din numărul anterior, revitalizând total un joc "obosit""







de la a mai trage în exteriorul ei. Un fel de moarte a turelelor, care nu pot ieși din suprafața afectată pentru a-și continua focul.

Terranul beneficiază de Medic, unitate specială pentru vindecarea și curățarea vrăjilor ca Parazite, Plague, Ensnare sau propriul Blind, care lasă unitățile cu sight 1. Valkyrie este un fel de bombardier care trage doar în aer cu mai multe focoase simultan, foarte eficient contra Muta și a Wraith-ilor. Blizzard a renunțat la afterburner pentru a împiedica anumite tactici de hit&run foarte ușor de pus în practica contra Overlord-ilor Zergului. Goliath-ul nu este nici pe departe o unitate nouă, dar acum deține un upgrade care îi permite să tragă cam la aceiași distanță cu Guardian-ul, dîndu-i o reală șansă în lupta contra acestuia.

Zergul are posibilitatea de a-și transforma Hydralisk-ii în Lurker-i, unități care trebuiesc îngropate pentru a trage într-un mod asemanator cu Sunken Colony-ul, provocînd pagube foarte mari Zealot-ilor și Marine-ilor. Devourer-ul este o zburătoare care atacă doar în aer, lovind cu un fel de spori care pe lîngă avariile create mai ramân și pe ținte într-un mod asemanator plagii, slăbindu-i temporar armura și capacitatea de atac. Ultralisk-ul are două upgradeuri suplimentare, unul de armură (+2) și unul de viteză, cel din urmă permițîndu-i să se ia la întrecere cu un zerling, și el upgradeuit. Poate principala schimbare este însa Sunken Colony-ul Zerg, care acum este ieftin, se face repede și da cu atac normal. Alte modificări sunt armurile crescute pentru Battle Cruiser și Carrier și prețurile scăzute pentru Wraith.

Deși Stracraft-ul normal pare grav afectat (chiar stricat din perspectiva anumitor fanatici zerg), totuși aceste mici reglaje reușesc să ofere celor trei rase posibilitatea de a se apăra de rush-uri fără a rămîne în urmă și mai ales dau fiecărei unități din joc o funcționalitate inexistentă pînă în acest moment. Combinareą trupelor, nu tocmai necesară cîndva a devenit acum un element de baza chiar și pentru zergi care nu făceau decît să strîngă o mare de Hidre sau Muta și să meargă cu ei la atac.

O probernă există în continuare, deoarece Protoss-ul are posibilitatea de a-și mai constui baze Terran și Zerg în momentul în care ajunge la Psi 200, dar sper că acest element va fi rezolvat printr-un patch care să nu mai permită capturarea SCV-ului și a Drone-i.



Grafic vorbind...

La capitolul grafică cele trei tipuri de peisaje sunt principalele modificări, împreună cu noile unități, iar cei de la Blizzard și-au facut treaba bine. Desert și Twilight World arata cu adevarat extraordinar, ca și Ice World, cu singura mentiune ca zăpada prea deschisă la culoare pune probleme la citirea mesajelor.

Daca partea audio din Starcraft era extraordinara, atunci cea din Broodwars este și mai și. Diverșii eroi care și-au croit drum pînă în expansion s-au ales cu noi speech-uri, iar toate unitățile suplimentare au sunete superioare celor din original, atît prin umor cît și prin inventivitate. Există trei noi melodii, cîte una pentru fiecare rasă, iar compoziția o depășește sensibil pe cea din Starcraft.

Al-ul este în continuare slăbuț, computerul fiind incapabil să bata de unul singur un adversar mediu. Situația se schimba cînd sunt doua specii controlate de AI, dar în acel moment nu cîștigă inteligența ci numărul, adesea și acesta fiind insuficient.

Broodwars este exact genul de add-on pe care eu l-aș recomanda producătorilor ca model pe viitor. Fanaticii Starcraft-uli vor găsi în el probabil mai mult decît și-au închipuit, și cel puțin pînă la apariția C&C2 - Tiberian Sun, Broodwars va ramîne campionul de necontestat al RTS-urilor.







PE SCURT 90

Grafica:	90
Sunet:	95
Muzica:	95
Atractivitate	90
Dificultate	80
Multiplayer:	90

PRO: Stracraft, unități noi, tactici noi
CONTRA: AI-ul acelasi, adică ușor de bătut

Minim
- **Procesor:** P100
- **Memorie:** 16 Mb
- **Harddisk:** 150 Mb
- **Video:** DX. 1MB
- **CD-Rom:** 4X

Optim
- **Procesor:** P200
- **Memorie:** 32 Mb
- **Harddisk:** 150 Mb
- **Video:** DX5. 1Mb



FALCON 4

Distribuitor: Microprose
Tip joc: Sim zbor
Seamănă cu: Falcon 3
Redactor: Dan Dimitrescu

Lăsînd la o parte povestea cu anii de așteptare pentru continuatorul lui Falcon 3.0 și cu numărul imens de fani, F4 conține atîtea lucruri unice și excelent realizate încît nimeni nu ar trebui să-l rateze dacă are un cît de cît interes în aviație

The King of all flight sims is now cleared for take off. Așa suna reclama la Falcon 4.0 pe care am gasit-o în cutia cu EAW. Microprose nu au exagerat. Lăsînd la o parte povestea cu anii de așteptare pentru continuatorul lui Falcon 3.0 și cu numarul imens de fani, F4 conține atîtea lucruri unice și excelent realizate încît nimeni nu ar trebui să-l rateze dacă are un cît de cît interes în aviație. Falcon 4.0 este de departe cel mai ambițios simulator de zbor de pînă acum, mult mai mult decît EAW sau M1TP2 (pentru tancuri) și din viitorul apropiat. Oricum pot spune ca MPS este firma care riscă cel mai mult cu proiecte foarte complicate și ambițioase, investind enorm în ele și ieșind din tiparele obișnuite, iar noi nu avem decît de cîștigat din acest lucru.

Din păcate, un proiect de asemenea anvergură nu poate fi terminat cu una cu două, motiv pentru care au avut loc toate întîrzierile de pîna acum. A fost nevoie ca o mare parte din echipa Falcon 3.0, în frunte cu Gilman "Chopstick" Louie (președintele Microprose), să vină în ajutor, pentru ca jocul să ajungă totuși pe piață în 1998. Asta nu înseamnă însă că jocul este complet finisat, nici de departe, dar depinde de fiecare dacă merită sau nu să fie jucat în acest moment.
Să vedem însa cum stau lucrurile ...

PUNCTE BUNE

Modelarea zborului
Din nou Microprose împing limita realismului, avionul fiind o reală placere de pilotat, dacă știi ce faci evident. Totuși fiind vorba de un F-16, comenzile ed zbor de tip Fly By Wire te ajută un pic sa nu greșești. Nu vă grabiți, avionul nu face mare lucru pentru voi, oricum trebuie să va gîndiți bine ce vreți să faceți cu adevarat și cum să o faceți, pentru ca avionul nu identifica complet prostia umana. Aterizarile și realimentarile în aer sunt foarte grele (se pare ca doar un pic mai ușoare decît în realitate), spre exemplu doar printr-o mică depășire a ratei de coborîre optime te poți trezi că roțile cedează sub



ține și în loc să rulezi te tîrîi de-a lungul pistei.

Feedback-ul pe care ți-l da jocul este excelent. Daca scoți trenul de aterizare distribuția forțelor de portanța și greutate ale avionului se schimbă și lucrul acesta se simte imediat. După cum spunea un fost instructor pe F-16, aceasta era una din metodele cele mai sigure de a verifica scoaterea trenului de aterizare (nu este vizibil din carlinga și luminile de la bord pot fi defecte).

F-16 C-ul este foarte puternic și manevrabil, dar odată ce agați muniție de el trebuie să fi foarte atent la energia avionului. Cerul Coreei este plin de avioane de vînatoare, iar un Fulcrum aflat în momentul potrivit la locul potrivit îți poate face zile fripte. Jocul îți impune o atenție sporita în legătură cu situațiile în care te bagi, nu poți sa zici doar "hei o să merg drept înainte și dacă se ia cineva de mine ma întorc și îl distrug" pentru ca : a) e posibil ca primul semn că cineva s-a luat de tine sa fie parașuta care ți se deschide deasupra capului; b) e și mai posibil ca deja inamicul sa te aibă la cheremul lui.

AVIONICĂ

Carlinga avionului este modelată foarte minuțios, și atunci cînd folosești versiunea 2D poți să operezi diferitele switch-uri sau butoane cu mouse-ul. Deși carlinga cuprinde probabil toate butoanele din avionul real, nu toate sunt însa funcționale, ci numai cele relativ importante (foarte multe de altfel). Același este și cazul sistemelor de bord. Astfel, IFF-ul nu este cu adevărat operant pentru că în lumea reală el nu mai este folosit decît pentru a putea fi identificat de controlorii de zbor, lucru irelevant aici. În locul acestuia, F-16 C-ul folosește una din posibilitațile radar-ului numita NCTR (Non Cooperative Target Recognition). Odată ce ai locat o țintă pe radar, acesta îți afișează posibilitatea ca aceasta să fie prietenă sau inamică. Probabil că astfel se evita incidente datorate nefuncționarii IFF-ului (în Falcon 3.0 doborîsem un A-10 care nu raspunsese pozitiv la identificare, pentru că era Foxtrot Uniform — Fucked Up), dar nu înseamnă că nu trebuie să fi atent în cine tragi. O altă metodă de verificare este locarea țintei și apoi cererea confirmării prin radio a identității, printr-un mesaj Raygun cu privire la coordonatele respective. Pilotul care aude coordonatele sale și tocmai a fost locat va răspunde pirntr-un "Buddy Spike" și va scăpa cu viață.
Din nou, pot afirma că Falcon 4.0 te forțează să gîndești și să acționezi ca un pilot real, pentru că trebuie sa știi sa folosești toate sistemele reale de la bordul avionului pentru a-ți putea îndeplini misiunile.

GRAFICĂ

La ora actuala Falcon 4.0 este unul dintre cele mai aratoase simulatoare de zbor. Modelele avioanelor și ale unitaților de pe sol sunt excelente, dar numai cele mai importante au carlingile transparente (de cînd însă se vede așa ceva din carlinga ta ?). Suprafețele de comandă sunt mobile, dar ceea ce da cu adevarat savoare jocului sunt efectele speciale. Cînd supui avionul unor accelerații puternice, vei observa clar desprinderea fileurilor de aer de pe avion. Dacă zbori la altitudine mică, avionul va ridica (după caz) praf sau vapori de apă în urma sa. Norii și ceața adaugă mult la atmosfera jocului, chiar dacă norii nu sunt atît de 3D ca în Jane's WW2 Fighters (cei care nu i-ați vazut verificați demo-ul — calculatorul o să înghețe dar veți avea cea mai interesantă priveliște dintr-un simulator de pînă acum). Se pare că asemenea nori au existat într-o versiune anterioară a jocului, dar nu erau suficient de bine puși la punct astfel încît sa poata fi folosiți corect împotriva rachetelor ghidate termic. În plus, acest tip de nori necesită multa putere de calcul.

SUNET

Un alt capitol foarte bine





Warning System-ul, care pentru fiecare tip de radar care te iluminează are un beep caracteristic. Cu puțin antrenament se pot învăța sunetele caracteristice celor mai importante radare din Teatrul de Operații (spre exemplu Slot Back de pe Mig-29 și Su-27).

O inovație interesanta o reprezintă convorbirile radio, prin intensitatea traficului și faptul că în funcție de distanța de la care se emite se degradează calitatea convorbirii.

realizat pentru joc, cu un mare plus atunci cînd privești lumea din carlingă. Ca și în avionul real, poți primi informațiile pe cale audio, în timp ce ochii îți sunt ocupați cu scanarea cerului sau cu urmărirea unor ținte. Atît viteza cît și regimul de lucru al motorului pot fi ghicite din sunetul pe care îl auzi. Sistemele de bord au sunetele lor specifice pentru a-ți atrage atenția. Cel mai spectaculos este Threat

CAMPANIA

Punctul forte al jocului este campania dinamica accesibilă și în multiplayer. Engine-ul este atît de puternic, încît nu poate fi comparat cu nimic altceva. Depașește cu mult TAW iar Flanker 2.0 oricum nu va avea campanii dinamice în prima versiune.

Numărul de unități care iau parte la război este imens, și evoluția campaniei este într-adevar decisă de rezultatele jucatorului și nu numai. Deciziile strategice sunt luate de un sistem ierarhizat după modelul militar, urmînd ca din misiunile planificate pe întreg teatrul de operații o parte să fie repartizate escadrilei tale. După preferințe, poți cere ca misiunile afectate ție să fie predominant de un anumit tip, dar acest lucru se va întîmpla numai dacă sunt necesare asemenea misiuni.







Cînd ești în misiune, în jurul tau acțiunea abundă, dar depinde de calculatorul tău dacă îți permiți să vezi și ce se întîmplă mai departe de lungul nasului. Pentru cei care pot să vada, spectacolul este fantastic. Explozii la orizont se reflectă în geamul carlingii, razboiul aerian și terestru face ravagii, etc.

De ce este campania așa fenomenală? Din același motiv pentru care campaniile necesita cerințe foarte mari. Jocul ruleaza în timp real și un engine de univers virtual care calculează permanent evoluția războiului total din peninsula Coreeană. Din fericire pentru cei cu PC-uri mai slabe pot fi create mini-campanii care să lucreze cu un numar mai restrîns de unități, în excelentul editor de misiuni încorporat în joc.

Întreg războiul este recreat foarte veridic, nimic nu apare din senin și evoluția fiecarei unitați este urmărită în amănunt. Și tu poți vedea asta prin intermediul ecranelor de informație, atunci cînd nu te aflii într-o misiune

CERINȚELE

Cerințele specificate de Microprose sunt oarecum o glumă. Personal nu v-aș recomanda să-l rulați sub mai puțin de 64 de MB de RAM, minimul optim fiind 128. În numerele viitoare vom publica un ghid de optimizare a calculatoarelor pentru jocuri complexe cum este F4, pentru ca să vă puteți bucura de el cît de cît. Oricum, fiți liniștiți, nu a apaut înca PC-ul care să ruleze Falcon 4.0 la detaliu maxim. Vreți să verificați : rulați Falcon 4 cu opțiunile —hires și —g2 (sau chiar g3).

BUG-URI

Marele defect al lui Falcon 4.0 este faptul ca totuși avem de-a face cu un beta. Bug-urile sunt atît de multe, încît este posibil sa dureze pînă la apariția lui Fulcrum (începutul lui 2000) pentru a scapa de ele. Buguri apar cînd te aștepți mai puțin, iar primul patch deja a stricat mai mult decît a reparat.

E important de reținut că exista un bug în campanie, care uită să mai elibereze memoria folosită pînă atunci, deci e bine să resetați din cînd în cînd calculatorul.

RAPORT

Este cel mai bun simulator de zbor aparut pîna acum. Chiar dacă momentan poate părea de nejucat în funcție de calculatorul fiecăruia, oricum o sa vă ia cîteva luni să învățați folosirea corectă a avionului din dotare, timp în care e posibil să mai apară patch-uri.

PE SCURT 98

Grafica:	95
Sunet:	90
Dificultate	98
Atractivitate	90
Rejucabilitate	95
Multiplayer:	98

PRO: e aici și e chiar mai bun de cît ne așteptam. Ar fi perfect dar ...
CONTRA: ...are mai multe bug-uri ca Win95

Minim
- Procesor: P166
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 175 Mb
- Video: 800x600
- CD-Rom: 4X

Optim
- Procesor: P2-300
- Memorie: 64 Mb
- Harddisk: 400 Mb
- Video: D3D





TEST DRIVE OF

Distribuitor: Best Comp.
Tip joc: Driving
Seamănă cu: Test Drive
Redactor: Marius Neacşa

Materializaţi sub forma aceloraşi sprite-uri arhaice mai sus întîlnite se găsesc oameni şi animale pironite ca şi cum ar fi prinse sub vraja unei alte păduri adormite.





Faptul ca autovehiculele de teren reprezinta cea mai la moda categorie de autovehicule poate fi evidenţiat în fiecare zi daca observi prin oraş numeroşii monştri cu roţi late şi gardă la sol înaltă, cu berbece şi troliu, cu proiectoare şi motoare Diesel de mare litraj... Electronic Arts a decis să se alinieze acestei mode adăugînd seriei Test Drive noua realizare "Test Drive 4x4".

Publicul ţintă al acestui produs îl constituie iubitorii de off-road care îşi pot demonstra sieşi sau altora îndemînarea la volan. Organizarea curselor este simplă: 6 concurenţi se întrec pe un circuit marcat cu check-points (puncte care trebuiesc atinse într-un anumit timp-limită). Ghici cine este desemnat cîştigator!

Races & Places

Există trei moduri de a participa la o cursă: Single Race, World Tour şi Multiplayer.

Primul mod serveşte în principal la antrenament şi permite dezactivarea check-point-urilor. Acest lucru conduce la posibilitatea terminarii cursei indiferent de timpul obţinut. Ai la dispoziţie un anumit număr de maşini şi trasee, care pot fi sporite dacă te clasezi pe primul loc în una din clasele din World Tour.

Acest mod reprezinta adevarata întrecere fiind modul de organizare în care fiecare vehicul poate concura în una din cele 5 clase: Hummer, Safari, SUV, Trucks sau Military.

La începutul turneului ai un anumit credit cu care nu poţi să-ţi cumperi decît o amărîtă de maşina de clasa Safari. Poţi avansa după fiecare cursă dacă te plasezi în primii 3 şi în acelaşi timp o să capeţi credite cu care vei putea să alegi o maşina de clasa superioară la sfîrşitul turneului şi sa porneşti la o altă întrecere. După ce ai terminat toate clasele, urmeaza întrecerea suprema: clasa Open. În această clasă au voie toate tipurile de vehicule, însa sa nu vă aşteptaţi la o treabă uşoară, chiar dacă o să existe o diferenţă de putere. Gradul de dificultate creşte proporţional cu stadiul la care ai ajuns.

Partea de multiplayer nu aduce ceva grozav. Este un modul obişnuit, care însa nu trebuie să lipsească. Enjoy it!

Simularea

Pentru început lucrurile par normale, maşina este văzuta de undeva de sus. Probabil o chestie de cameră. Nu este aşa pentru că cele 8 moduri de vizualizare nu sunt decît nişte variaţiuni pe aceeaşi temă. Continuăm...Motorul bîzîie nervos - start - maşina pleacă cu scîrţîit de cauciucuri, - viteza - depăşesc un alt concurent, al doilea, curbă spre dreapta - încerc să virez - zbang! în primul copac. Ce naiba! de-abia am mîngîiat tasta! Redresez, iarăşi viteza şi... senzaţia ca te aflii la ghidonul unei biciclete nu la volanul unei maşini de zeci de mii de parai continuă... În cele din urmă reuşeşti să te obişnuieşti cu acest ciudat mod de a raspunde la comenzi şi tastatura o să beneficieze de un tratament mult mai prietenos...

Apariţia dealurilor ofera hurducături, redate excelent de motorul care se ambaleaza în gol cînd eşti în aer, plus că maşina urcă, coboară, se apleacă într-o parte şi în alta de parcă ar fi pe arcuri nu pe cauciucuri. Mă întreb cum s-ar vedea toate astea prin ochii şoferului. Probabil că de asta nu s-a recurs decît la



ROAD 2

camere "aeriene".

Rulînd pe un off-road este normal sa găsești uneori copaci crescuți în mijlocul traseuluui. Aceștia (ca și celelalte semne de viața) se găsesc sub forma unor sprite-uri ce par să nu fi auzit de 3D. Primul copac în care am intrat nu a însemnat decît un foșnet minuscul sub roți, al doilea la fel... de al treilea m-am izbit și jeep-ul meu ultramodern s-a rasturnat ca o cutie de chibrituri!

Atmosfera

Grafica merge pînă la un anumit punct. De aici în colo se întîlnesc: mașini cam patratoase (noroc cu texturile bine mapate), texturi care acoperă solul, monotone (chiar și apa este de fapt o textură care nu are alte proprietăți decît schimbarea prafului de la roți din maro în albastru și un pic de sunet diferit), stînci și cladiri care în loc sa te destinda te prind într-un iureș care îți dă dureri de cap.

Cel mai hazliu aspect este cel legat de marginea drumului. Ei bine, pe acestă margine (bine și brusc delimitată), se găsesc tot felul de ciudățenii. Într-o situație, mașinile sunt oprite să iasă în decor de un șir de ... stegulețe prinse pe sfori. Dacă oprești mașina și te uiți un pic alături o să ai o senzație extrem de neplacuta - de parca timpul a stat în loc. Materializați sub forma acelorași sprite-uri arhaice mai sus întîlnite se găsesc oameni și animale pironite ca și cum ar fi prinse sub vraja unei alte păduri adormite.

Unele trasee aduc un oarecare spirit arhitectonic, purtîndu-te printre și prin clădiri oarecum deosebite, care însă par mult prea șterse din punct de vedere al decorurilor și coloristicii.

Se beneficiaza însa de accelerare 3D, care mai salveaza oarecum cîte ceva. Dar cînd te gîndești la cîte efecte ai la dispoziție prin această accelerare și la cîte sunt folosite de TD 4X4, nu prea mai apreciezi această facilitate.

Partea sonoră se reduce la motor, roți, ciocniri. Și nici acestea nu exceleaza, dimpotrivă, uneori sunt chiar frustrante.

Muzica în schimb (track-uri audio) este la înaltime. Aceasta parte este însa subiectiva în cel mai înalt grad, faptul că ea se potrivește de minune cu aceste curse nebune, nefiind decît o părere personală. Pentru cei care preferă stilul acesta ceva mai dur recomand măcar ascultarea CD-ului cu un soft CD-player.

În concluzie nimic de efect, nimic interesant. TD 16 este prea arcade pentru un simulator. Asemenea lucruri s-au mai vazut și or să se mai vada. Numai ca unele realizari beneficiau cel puțin de grafică și de efecte deosebite. Este însă un bun material de promovare a acestui gen de vehicul, și, prin ineditul întrecerii între "off-roaders" o experiență nouă și binevenită pentru orice fan al sporturilor cu motor și roți.



















PE SCURT 71

Grafica:	69
Sunet:	70
Muzica:	75
Atractivitate	66
Rejucabilitate	70
Multiplayer:	72

PRO: Simulator auto cu nu foarte multe reprezentări

CONTRA: Prea arcade, grafică slabă

Minim

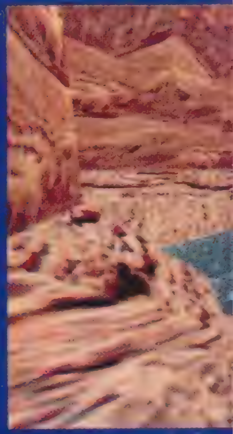
Procesor: P133
Memorie: 16 Mb
Harddisk: 100 Mb
Video: DirectX 5.0
CD-Rom: 4X

Optim

Procesor: P200
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: Acc. hard.







TOMB RAIDE

Distribuitor: Eidos
Tip joc: Action/Adv
Seamănă cu: Tomb Raider
Redactor: Mihai Dobrica

Ceea ce am constatat însă este că acesta cu greu se deosebeşte de TR II, şi per total, îţi lasă impresia de deja vu.



După ce producatorii ne-au făcut capul calendar cu "nelinearitatea jocului", "spaţiile vaste de explorat", "mişcări noi ale eroinei care aduc puzzle-urile într-o noua dimensiune", mă aşteptam sa cad pe spate în faţa noului Tomb Raider- Adventures of Lara Croft. Ceea ce am constatat însă este ca acesta cu greu se deosebeşte de TR II, şi per total, îţi lasă impresia de deja vu. Noutaţile sunt puţine la numar şi razleţe - cîteva mişcari noi, trei arme noi, grafica foarte puţin îmbunătăţită încît nu se poate vorbi de vre-o schimbare radicală.

TOMB RAIDER

Dacă nu aţi auzit încă de Tomb Raider şi Lara Croft, aflaţi că aceasta din urmă este o preafrumoasă aventuriera înzestrată cu capacităţi fizice supraomeneşti, pe care Fat-Frumos ar fi preferat-o cu siguranţă Cosînzenei. Pentru a-şi etala frumuseţea şi posibilitaţile atletice, Lara a plecat în explorarea misterelor lumii. În jocurile din seria TR tu o conduci pe Lara dintr-o perspectivă 3rd Person de-a lungul unui spaţiu foarte frumos în care trebuie să rezolvi tot felul de puzzle-uri care necesita îndemînare şi inspiraţie, sau să înfrunţi monştrii fioroşi, tipi suparaţi şi capcane mortale.

PUNCTE DE VEDERE

Fiindcă din punctul de vedere al fanilor acestui joc, TR III este la fel de interesant ca TR II şi nu aduce nimic revoluţionar, iar din punctul de vedere al tipului care pune pentru prima data mîna pe un TR, este un joc foarte dificil (mult mai dificil decît predecesoarele) cu o grafică care aminteşte de '97. Pur şi simplu nu se ridică la înălţimea altor 3rd person adventure-uri apărute în ultima vreme, ceea ce este trist pentru un joc care practic a definit acest gen.

RUN&JUMP&JUMP&RUN

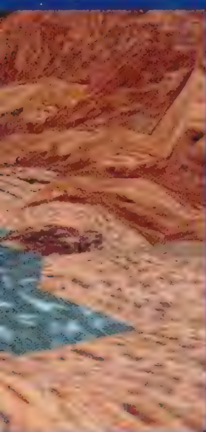
În continuare acţiunea consta în cocoţat, alergat şi sarit, însă de data aceasta a fost pus un accent ceva mai mare pe partea de explorare. Aceasta face jocul destul de dificil şi, în ciuda "nelinearităţii" pe care am întîlnit-o de vreo patru-cinci ori în primele 10 nivele, soluţia este greu de gasit. Revenind la nelinearitatea nivelelor, aceasta ar trebui să ofere jucătorului posibilităţi diferite de a termina un nivel, fara a fi nevoit să parcurgă toate încaperile acestuia. Din păcate, aceste "drumuri alternative" sunt puţine şi acoperă numai părţi mici (per total) din spaţiul aventurii. TR III necesita ceva mai multă precizie decît TR, existînd destul de multe situaţii în joc în care eşti nevoit să faci salturi "la milimetru", sau trebuie să sprintezi pentru a rezolva puzzle-uri mortale - concluzia: trebuie să salvezi des.

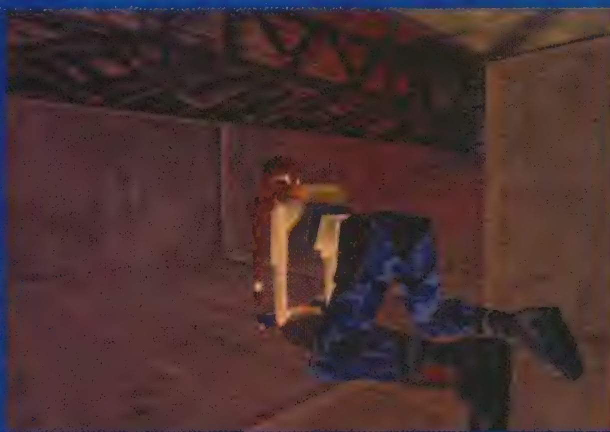
PUZZLE-URI ŞI ACŢIUNE

Jocul te poartă prin cinci colţuri ale lumii: India, la început, apoi în ordine opţională Nevada, Londra şi South Pacific Islands iar în final Antartica. În fiecare din aceste zone Lara poarta o costumaţie diferită. TR III implica foarte multă explorare, uneori plictisitoare şi descurajantă, care îţi ocupă partea cea mai mare a timpului de joc. Restul timpului este împarţit între acţiune şi rezolvarea puzzle-urilor, la începutul jocului predominînd puzzle-urile pentru ca la final luptele să se-nteţească.

Al-ul monştrilor a fost îmbunătăţit însă conţine cîteva bug-uri, putînd să stai exact în faţa lor şi să tragi fără să-ţi facă nimic. Inamicii pe care îi întîlneşti au acum cîmp vizual limitat, deci poţi să-i eviţi dacă stau cu spatele sau dacă îi ocoleşti pe la depărtare. Deasemenea anumiţi inamici fug cînd îi ataci şi se întorc cu întăriri. Acestora li se adauga în încercarea de a îmbunătăţi lupta trei arme noi - lansatorul de grenade - care funcţioneaza asemanator cu cel din Quake, - lansatorul de rachete - care nu pune ţinta automat dar are rază mare de distrugere şi - "Desert Eagle". În continuare majoritatea puzzle-urilor implică peretele cu ţepi care te striveşte









R III

dacă nu te miști rapid sau - o idee care pare sa fi placut mult producătorilor - bolovanul care-ți cade în cap - faza repetata exagerat de mult în joc.

Avansarea nivelelor implică găsirea cheii, păzită de obicei de un monstru mai "tare" sau de un bolovan. Printre puținele puzzle-uri deosebite de ce am văzut pînă acum se numără cel din Nevada-"Area 51" cînd Lara ajunge în închisoare, fara arme, înconjurata de senzori cu laser. Aici trebuie sa gasești un prizonier care sa te ghideze prin rețeaua de senzori. Fiindca vehiculele din TR II au avut succes la public, în TR III au fost introduse "Quad Bike-ul" - o mașinuța de teren (India), caiacul - cu care trebuie să străbați rîuri de munte și cascade în South Pacific, o barca obișnuita, sistemul de propulsie subacvatica și "mine cart-ul" (Antartica). Mișcarilor Larei li s-a adăugat "Monkey Swing-ul" care-i permite să înoate în timp ce stă agățată în mîini de un obiect aflat deasupra apei, mersul în patru labe, îngenunchiatul (util pentru evitarea rachetelor) și "Rope Swing" care îi permite să înoate agatata de o frînghie.

GRAFICA ȘI SUNETUL

Motorul grafic al TR III a fost modificat, folosind ca element de bază triunghiul în locul pătratului. Totuși majoritatea obiectelor au rămas cît se poate de patratoase și îmbunatațirile vizibile ale acestei schimbări sunt minime. În plus fața de TR II au fost introduse efectele de lumină colorată și ceață/fum. Spațiile largi atît de mult lăudate arată prost, colțuros și nenatural. În mare, îmbunătățirile graficii sunt nesemnificative. Muzica, care este foarte frumoasă și urmărește acțiunea, are problema de a fi mult prea puțina - în general este introdusa numai în scopul maririi suspansului, în timpul unui puzzle contra timp sau a unei lupte. În rest locul muzicii este luat de un fond sonor - ciripit, ploaie, vînt etc.

În concluzie Tomb Raider III este un joc interesant, dar din păcate mult prea asemănător cu versiunile anterioare pentru a-și încînta fanii și mult prea dificil pentru jucatorii neexperimentați în acest gen.



PE SCURT 84

Grafica:	85
Sunet:	80
Muzica:	80
Atractivitate	78
Dificultate	80
Multiplayer:	-

PRO: Mai multe nivele, mai multe arme, mai multe opțiuni

CONTRA: Este tot Tomb Raider...

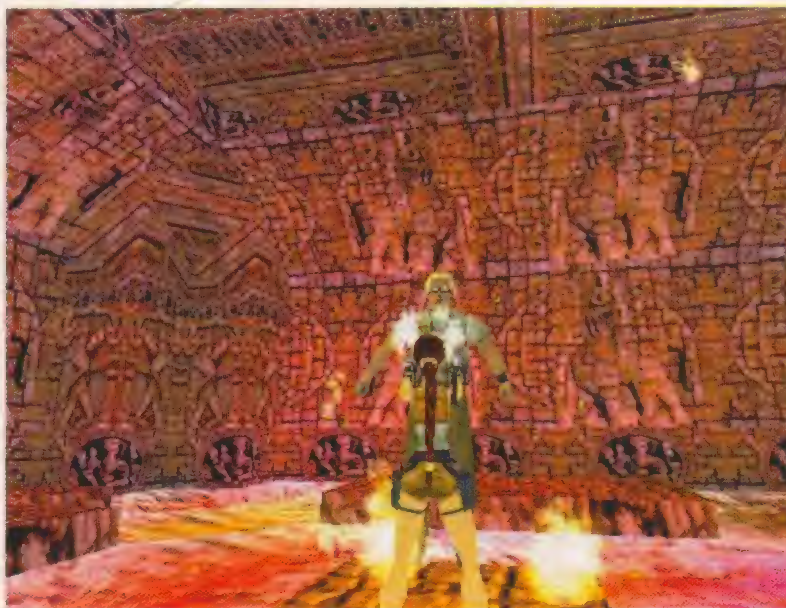
Minim

Procesor: P133
Memorie: 16 Mb
Harddisk: 100 Mb
Video: DirectX 5.0
CD-Rom: 4X

Optim

Procesor: P200
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: Acc. hard.











CAESAR III

Distribuitor: Sierra
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: Sim City
Redactor: Cristi Radu

"Probabil jocul care se aseamănă cel mai mult cu Caesar 3 este SimCity. Ideea de bază este aceea de a construi un oraș perfect care să poată face față oricărui tip de dezastre. Acest lucru nu este atît de simplu pe cît ar putea părea la prima vedere. "

Jocurile de strategie au cea mai lungă perioada de viața. De cîte ori nu ne-am întors să mai facem încă o partidă de șah sau un Starcraft sau Command & Conquer? Aceasta se întîmpla mai ales datorită gradului mare de rejucabilitate, de fiecare data putîndu-se întîmpla altceva. Ceea ce mi se pare cel mai interesant este ca acest domeniu nu va fi epuizat niciodată. Avem jocuri de strategie militara real-time sau pe turn-uri (Panzer General, C&C), jocuri de strategie de dezvoltare economica și geografica (Civilization) și jocuri de strategie de construcție (Sim City, Railroad Tycoon).

Caesar 3 face parte fara nici o îndoială din aceasta ultima categorie a jocurilor de construcție.



Ave Caesar, morituri te salutant!

Probabil jocul care se aseamănă cel mai mult cu Caesar 3 este SimCity. Ideea de baza este aceea de a construi un oraș perfect care sa poata face fața oricarui tip de dezastre. Acest lucru nu este atît de simplu pe cît ar putea parea la prima vedere.

Cele mai importante elemente ale unui oraș sunt drumurile. Iar romanii erau renumiți pentru drumurile pe care le construiau tocmai pentru că au realizat importanța acestora. Într-adevăr pentru a fi funcționala aproape fiecare construcție trebuie să aibă cel puțin o ieșire la un drum. Acest lucru este evident în momentul în care inginerii nu pot face verificarile de rezistența ale caselor din vecinatate pentru simplul motiv ca însași casa lor nu este legata la un drum.

Spre deosebire de alte jocuri, în Caesar 3 chiar și drumurile pot evolua ceea ce este foarte important, caci o zonă mai largă în care se întretaie mai multe strazi poate fi pavată transformîndu-se într-o piața frumoasa care crește nivelul de prosperitate al locuitorilor.

Casele, unitatea de baza a unui oraș, se pot construi foarte simplu prin curațarea locului destinat construcției și apoi însemnarea acestuia ca zonă rezidențială. Restul îl fac locuitorii. În funcție de numarul acestora și de calitatea servicilor din zona (băi, bărbier, școală, doctor, etc) construcția care apare în acel loc poate fi un simplu cort sau o clădire luxoasă care se întinde pe un spațiu mai mare. Un lucru foarte important, și care poate fi trecut ușor cu vederea este







reprezentat de asigurarea apei potabile în zonele rezidențiale, fără aceasta dezvoltarea locuințelor spre o treaptă superioară fiind imposibilă. Cea mai simplă metodă, și cea mai ieftina este plasarea unei fîntîni în apropiere însa soluția care are cea mai mare eficiență este reprezentată de combinația rezervor de apă - apeducte. Exista chiar o opțiune specială de vizualizare în genul celei din SimCity, în care se pot urmarii traseele apei și a zonelor în care irigația trebuie îmbunătățită.

Imperium in Imperio

Însă toți acești noi locuitori trebuie să mănînce și să cîștige bani. Singura soluție este dezvoltarea unei economii puternice. Primul lucru care trebuie luat în considerare este asigurarea hranei, deci construcția unor ferme care în funcție de zona în care se construiește orașul pot fi ferme de grîu, plantații de măsline sau de vița-de-vie. Pentru a fi asigurați în perioadele de seceta sau de război exista posibilitatea construirii unor depozite de alimente care pot fi închise sau deschise în funcție de nevoi.

Odata ce a fost asigurat un flux al hranei suficient de bun se poate trece la etapa urmatoare, cea a micilor manufacturi. De aici se intra în ciclul obișnuit al jocurilor de strategie de acest tip: ca să poți face mobilă îți trebuie materie prima care este furnizată de o mica fabrica de cherestea care la rîndul ei se aprovizionează cu tulpini de copaci de la pădurari, etc. Bunurile realizate în aceste mici manufacturi nu sunt destinate exclusiv uzului intern ci prin intermediul piețelor de schimb pot fi comercializate și în alte orașe care au cerere pentru acestea. Astfel, deschiderea unei rute comerciale, fie aceasta pe mare (port) sau pe uscat cu ajutorul caravanelor poate fi decisivă pentru îndeplinirea cerințelor de bunăstare impuse de împărat.

Pentru a avea o mai bună perspectivă asupra demersurilor tale constructive, ai la dispoziție o serie de consilieri specializați pe anumite domenii: armata, învățămînt, comerț, industrie, ș.a. Aceștia îți atrag atenția asupra aspectelor neglijate oferindu-ți astfel un indiciu asupra a ceea ce ai de făcut în continuare.

Posibilitățile de vizualizare ale planului orașului nu se opresc doar la rețeaua apei ci pot oferi informații asupra zonelor cu un grad mare de pericol la incendii sau dărîmări, asupra calității învățămîntului sau a acoperirii prin asistență medicală. Cel mai neglijate aspecte sunt legate de ocupațiile care nu oferă un profit imediat dar care în realitate nu sunt mai puțin importante. Astfel, fara un nivel ridicat al culturii într-un oraș nu se poate pune problema trecerii la o etapă ulterioara. Soluția: construirea teatrelor și a "pepinierelor" de artiști. Același lucru se poate spune despre nivelul bunăstării care poate fi ridicat prin construcția de hipodroame sau arene care au reprezentații periodice.
Un element nou introdus este reprezentat de religie. Și cum romanii nu aveau un singur zeu care ar fi simplificat lucrurile pînă la disoluție (...), iata ca se crează posibilitatea construirii unor serii de monumente închinate diverselor zeități din panteonul patronat de Zeus. Construcția acestora nu trebuie neglijată din cel puțin două motive. Pe de-o parte ajută la creșterea nivelelor la cultură și bunăstare, pe de-alta parte un zeu mînios poate sa-ți încurce treburile scufundînd corabii sau binecuvîntîndu-te cu o secetă.

Hannibal ad portas!

Exista și o componenta militara în Caesar 3 dar aceasta nu a fost niciodata o prioritate în dezvoltarea jocului. Se pot construi ziduri de protecție în jurul orașului, cu turnuri și catapulte plasate în zone protejate, iar pentru apararea propriu-zisă se pot forma unități de lancieri, calareți sau pedeștri. Luptele se desfășoară în interiorul orașului ceea ce produce întotdeauna pierderi de construcții. Să nu va așteptați însă la ceva în genul C&C, în Caesar 3 lucrurile sunt mult mai simple, pur-și-simplu muți formațiile militare în diverse puncte de pe hartă în speranța că vor intra în bătalie cu formațiile adverse. La acest capitol se putea face mai mult, dar la urma urmei este vorba de un joc de construcție bazat exclusiv pe modul single-player de joc.

Veni, Vidi, Vici!

La sfîrșit, dupa cîteva ore de joc neîntrerupt, nici macar de sunetul enervant al soneriei telefonului, ramîi cu impresia ca ai avut de-a face cu un joc de strategie adevarat. Pînă la urmă contează să te distrezi, iar Caesar 3 te ajută să o faci.



PE SCURT 90

Grafica:	85
Sunet:	80
Muzica:	80
Atractivitate	94
Rejucabilitate	94
Multiplayer:	-

PRO: Strategie, construcții, campanii militare, zei

CONTRA: Sunetul și muzica nu sunt la înălțime

Minim
- Procesor: P133
- Memorie: 16 Mb
- Harddisk: 100 Mb
- Video: DirectX 5.0
- CD-Rom: 4X

Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 250 Mb
- Video: Acc. hard.





THIEF: THE DARK PROJECT

Distribuitor: Eidos
Tip joc: De furat?
Seamănă cu: Nimic
Redactor: Dragoş Inoan

Primul lucru care sare în evidenţă este că el nu este un 1st person 3D shooter, ci doar 1st person "stealing game"

Să începi sau să nu începi să furi .. asta-i întrebarea pe care ajungi să ţi-o pui dupa ce joci acest joc chiar şi pentru o scurtă perioada de timp. Thief : the dark project vine să spargă piaţa suprasaturata a 3D shooterelor din ziua de astăzi cu ideile sale inovative. Primul lucru care sare în evidenta este că el nu este un 1st person 3D shooter, ci doar 1st person "stealing game" (adică "joc de furat"), singurul lucru cu care tragi în acest joc fiind arcul, care şi în condiţiile unicitaţii sale este folosit cam rar. Jocul prezintă un grad destul de mare de atractivitate, eu rămînînd lîngă calculator chiar de la primul contact cu el vreo 3 ore pentru a termina tutorialul, prima misiune şi puţin din a doua. De asemenea cei care lucrează prin autobuze (nu pe post de controlori sau şoferi) ar putea sa-l încerce deoarece are o groază de informaţii instructive în domeniu.



Terenul de antrenament pentru hoţii de toate vârstele.

Scurt istoric ...

Jocul se desfăşoară într-o lume medievală, unde o tehnologie rudimentara convieţuieşte cu magia, unde puterile se confruntă pe ascuns şi unde bufniţele nu sunt ceea ce par a fi, microfoane SRI. Personajul principal este Garett, un hoţ mărunt care a reuşit să atragă atenţia unui om bogat care i-a găsit calităţile foarte folositoare. Prima sa misiune este una relativ uşoară (comparativ cu cele ce urmează), să fure un sceptru din castelul unui lord. Dar dupa acest prim test lucrurile evolueaza într-o conspiraţie de mari proporţii, Garett fiind din ce în ce mai implicat.

În săbii să ne luptăm...

Ceea ce distanţeaza "Thief"-ul de alte jocuri cu aspect asemănător este felul în care decurge lupta, mai bine zis nu decurge, deoarece Garett nu este luptator profesionist, ci hoţ, ceea ce înseamnă că trebuie sa se furişeze mai tot timpul. La prima vedere , jocul poate părea un joc plicticos, lipsit de dinamism. Aceste afirmaţii sunt cît se poate de lipsite de adevăr, deoarece , cu toate că trebuie să te mişti încet pentru a trece nedetectat doar simplul sunet al paşilor unei gărzi poate sa te bage în sperieţi, obligîndu-te să stai pe loc, să te întorci într-o parte sau alta ca sa auzi din ce parte vine sau să scoţi capul dupa colţ. În cazul nefericit în care se ajunge la bataie, ea trebuie să se termine repede, deoarece gărzile au prostul obicei de a fugi să dea alarma dacă trăiesc prea mult. Garett ştie să lovească dinspre stînga, dreapta sau poate să se încordeze şi să dea o lovitură mult mai puternică de sus în jos, care însă nu are acurateţe.



Paza bună (nu prea) trece primejdia rea.

În suliţi să ne lovim...

"Arsenalul" pus la dispoziţie în joc cuprinde cam toate uneltele necesare pentru uşurarea buzunarelor şi cuferelor celor care sunt victimizaţi. Astfel pentru omor avem o sabie scurtă şi uşoara , pentru bataie avem o bîtă ("Blackjack") cu care se pot "adormi"

oamenii fără zgomot, arcul cu foarte multe tipuri de săgeți, cum ar fi cele normale pentru asasinat, cele umede pentru stingerea torțelor și a focurilor, sau săgețile cu funie folosite pentru cațarat. De asemenea, orice hoț care se respectă are în dotare doua seturi de șperacle.

Sau în ciorapi să ne mirosim...

Totuși acest joc se bazează pe abilitatea jucătorului de a nu-și face simțită prezența iar nivelele de dificultate sunt construite tocmai pe această idee. Cel mai ușor găsim nivelul "Normal" care nu are ca obiective decît sa termini misiunea cu orice preț atingînd obiectivul final. La al doilea, "Hard" lucrurile se mai complica, inamicii sunt mai perceptivi, obiectivele se schimba și ele, cum ar fi faptul că trebuie sa furi tot ce se poate fura din nivel. Pe nivelul "Expert" nu mai e de jucat, deoarece nu trebuie să omori pe nimeni, inamicii se bat ca nebunii și orice pas greșit te poate costa viața.

În cele 14 misiuni prin care trebuie să te furișezi schimbi decorul foarte des, trecînd prin orașe, castele, canalizari, pivnițe, pușcării, mine bîntuite, fabrici și uzine și multe altele. Ce este interesant este că între misiuni trebuie să-ți cheltuiești toți banii pe echipament sau informatori pentru că tu fiind un hoț urmărit nu ai unde să-ți pui banii sau obiectele, astfel că în cazul în care speri să strîngi averi fabuloase vei avea o mare surpriză.

Spuneam că nici obiectele nu se pastrează . Astfel că o săgeată cu care nu s-a tras este o săgeată inutila, dar asta nu înseamnă că trebuie să-ți consumi toata muniția la început și să termini nivelul cu mîinile în buzunar.

Pentru a trece nedetectat trebuie sa ai în vedere foarte mulți factori, cum ar fi iluminarea locului în care te afli, dacă podeaua este din metal sau piatră , sau dacă ai covor prin apropiere pentru a te mișca fara zgomot. În caz ca nu ai, îți faci unul cu săgeți cu moloz. În acest caz mergi pe el cît poți de mult. De asemenea trebuie să ții cont daca ai vre-o armă scoasă lumina reflectată din ea te poate face vizibil într-un loc unde te crezi în siguranță. Și tot pentru a fi sigur că nu ești detectat trebuie să duci toate cadavrele pe care le produci în locuri cît mai ferite de ochii patrulelor ce circulă prin nivel. Jocul nu ofera posibilitatea de a practica arta straveche a chinezilor de a transporta oameni în valiza sub formă de fragmente de dimensiuni reduse.

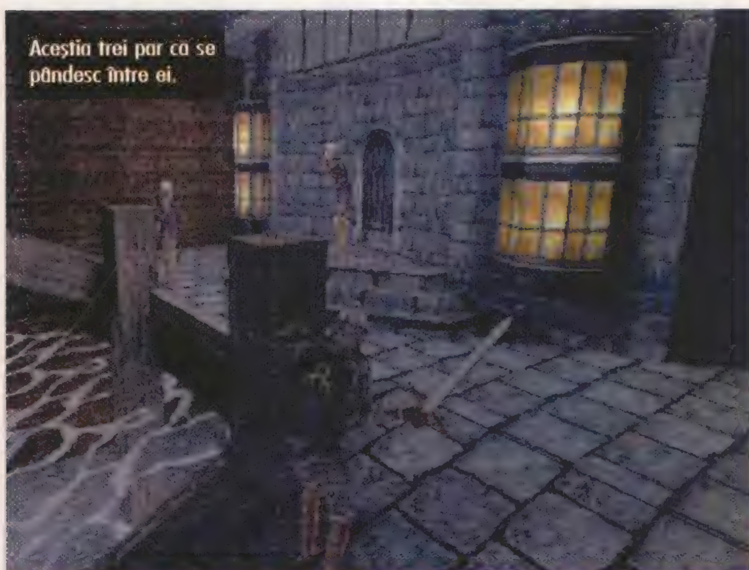
Ceea ce regret este că jocul nu are multiplayer (nimic nu s-ar fi putut compara cu un jaf în grup) lucru care-i conferă o jucabilitate destul de redusă, astfel încît cei care nu au foarte multă răbdare nu îl vor reîncepe pe un nivel de dificultate mai mare ci îl vor șterge probabil fara ezitare.



M-a văzut. Acum probabil că vrea să ne și batem.

Grafica

Engine-ul grafic al acestui joc permite crearea unor peisaje de un realism ieșit din comun. Fiind primul joc care utilizează din plin capacitațile DirectX 6.0 el vine cu ultimele drivere pentru plăci video și de sunet mai speciale. Grafica este foarte bine realizată, avînd totuși mici hibe la modelele și texturile de pe inamici, ei fiind uneori prea "mecanici" și fara nici o expresie pe față. Un alt lucru care lipsește este lumina, astfel daca în primul nivel te chinui să stingi toate torțele de pe pereți, în al doilea aproape ca dai o fuga pîna în bucătărie sa iei un chibrit pentru monitor, pentru că e totul gri închis pe negru, cu ocazionale luminițe la capetele unor tuneluri. În rest toate bune și frumoase, focul este foc, iar dacă-l stingi se întunecă exact ca în realitate , doar în zonele unde lumina.



Aceștia trei par că se pândesc între ei.

Sunetul

Sunetul este practic cea mai importanta parte din acest joc. Fără sunet nu are sens să joci deoarece nu ai absolut nici o șansă. Jocul are suport integrat pentru sunet 3d, stereo surround, 12 canale și accelerare hardware pentru placile A3D. Aș putea spune fara a lauda Thief-ul excesiv, că are cel mai bun sunet care a existat vreodată, absolut fiecare acțiune avînd un zgomot propriu, precum și zgomotele de fond sunt foarte bine realizate, uneori chiar sinistre cum ar fi urletele prizonierilor , morții care se trezesc sau pașii pe care îi faci.

În încheiere nu pot spune decît că Looking Glass și Eidos au făcut o treaba foarte buna producînd un joc complet original, cum rar se mai obișnuiește în zilele noastre.



PE SCURT 82

Grafica:	84
Sunet:	98
Muzica:	70
Atractivitate	94
Dificultate:	90
Rejucabilitate	60

PRO: Foarte original, sunet excelent, ocupație plăcută

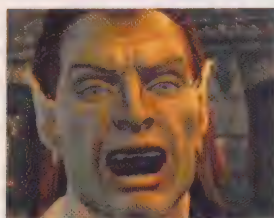
CONTRA: Nu are multiplayer și este mult prea întunecos

Minim
- Procesor: P133
- Memorie: 16 Mb
- Harddisk: 100 Mb
- Video: DirectX 5.0
- CD-Rom: 4X

Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 250 Mb
- Video: Direct X 5


Hellstaff-ul pe tome of power nu trage cu biluțe verzi, ci roșii.


Cu toate că urmează să mă teleportez, fac vraj astea că arată bine



HERETIC 2

Distribuitor: Activision
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: TR/Quake 2
Redactor: Dragoș Inoan

"Efectele vizuale sunt pînă acum cel mai bine realizate la categoria 3D shooter, avînd cam tot ce se poate : nori, ceață, fulgere, explozii , lumini colorate, multitexturi, astfel că și cei mai snobi oameni , care cumpără un joc doar pentru grafică vor fi mulțumiți"


Storm bow-ul are unul din cele mai bine realizate efecte grafice.

De cînd i-a apărut demo-ul , Heretic 2 a devenit un "Most Wanted" al 3D shooterelor peste noapte, confirmînd statutul de maeștri ai celor de la Raven Software. Acum că a apărut și versiunea finală s-a declanșat o nebunie generală pe tot Internet-ul. Astfel au apărut concursuri de modelare, de nivele , conversii, skinuri, webring-uri, laddere și multe altele. Toate acestea au fost încurajate de conținutul CD-ului , probabil cel mai bine dotat CD de pînă acum.Pe acesta putem găsi editoare de nivele, texturi precum și sursele dll-ului principal permițînd astfel modificarea foarte ușoară a jocului.

Single Player

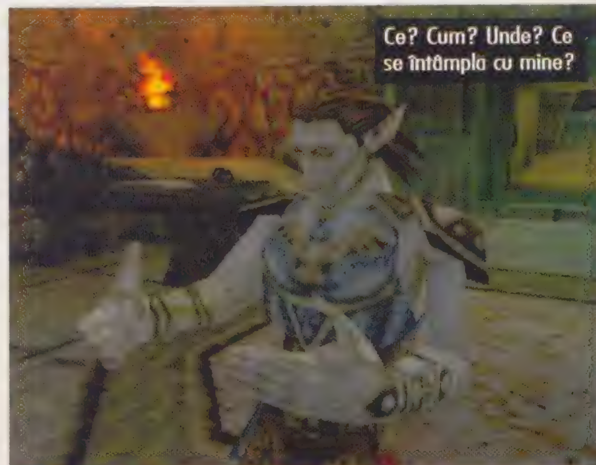
Pe single player Heretic 2 este un joc frumos, aș putea spune chiar foarte frumos , cu o singură problemă : este foarte scurt! Comparativ cu alte jocuri , Heretic 2 se situează undeva între demoul de Duke Nukem 3D și Quake 2. Tot jucînd la el am constatat că după ce am jucat cîteva ore ajunsesem aproape de sfîrșit, aproape, fără să simt.

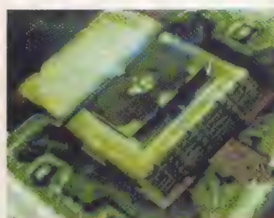
Jocul începe după ce Corvus găsește drumul către orașul său natal , Silverspring ajutat de credinciosul sau Tome of Power cu voce de stewardesă. Ajuns aici el își gaseşte foștii prieteni, odata elfi ca el, transformați într-un fel de zombi de către o boala ciudata care este raspîndita de oamenii unui anume Morcalavin, mare vrăjitor mare. El descoperă repede că acela care condusese elfii prin perioade grele a fost și el atins de boală și s-a transformat într-un fel de sac cu microbi care asuprea tot orașul. După ce îl învinge, Corvus se molipsește și el dar afla de existența unui vraci pe nume Siernan care traiește în orașul Andoria, oraș în care locuiau un fel de reptile pe nume Ssithra. Dupa ce trece prin Darkmire Swamps și îl salveaza pe Siernan de creaturile lui Morcalavin , Corvus începe să caute leacul pentru boala pentru a-și salva frații elfi. În aventurile sale el trece prin orașul K'chekrik locuit de un soi de insecte , iar după ce o învinge pe regina acestora în lupta dreaptă este teleportat direct sub castelul lui Morcalavin în Munții de la capătul lumii (World's End mountains) mai precis în niște mine. De aici nivelele încep să semene un pic cu cele din Jedi Knight , avînd dimensiuni impresionante. Lupta în aceste locuri devine mai periculoasa culminînd cu bătălia finala contra lui Morcalavin care nu este neapărat personajul negativ , ci este.... dar nu vreau să spun pentru a nu vă răpi plăcerea de a-l juca pînă la final. Pe parcursul jocului pot fi vizionate multe filmulețe scurte , cei de la Raven alegînd cea mai simplă variantă și anume filmele, folosesc modelele și nivelele din joc, jocul ocupînd astfel mult mai puțin spațiu.

Monștrii sunt foarte variați atît la forme cît și la dimensiuni , întîlnind de la elfii cei umanoizi pînă la Ssithra sau de la șobolanul cel minuscul (care de-abia poate fi nimerit) pînă la garzi cu bice și topoare mari cît tine și foarte puternice.

Noutăți

În afara de camera mobilă , Heretic 2 conține noutăți și


Ce? Cum? Unde? Ce se întâmpla cu mine?





m multe insecte prin zonă.
er să nu ajung felul 1.



Condițiile meteo nefavorabile cauzează aterizarea forțată.



Un biet Ssithra care a dat ortul popii.

modificari spectaculoase și la nivelul armelor/ vrajilor. Astfel avem cea mai originala și mai distructivă vraja Iron Doom (și Plastic Quake) care ne face să ne gîndim la motto-ul NBA (tm) "I love this game!". Astfel în mod normal Iron Doom-ul ajunge instantaneu la ținta distrugînd aproape orice. Pe tome of power însa se schimba datele problemei, Corvus aruncînd cu un fel de mingii de baschet cu țepi care ricoșeaza din pereți și care nimicesc orice ating.

Alte noutați constau în modificarea vrăjii Force Blast în Thunder Blast (care dă un pic mai rau) precum și aspectul sferei de anihilare (sphere of annihilation) care aduce oarecum a Glyph-ul paladinului din Hexen2, doar că mult mai frumos. În afara de camera normala, jocul mai are și o camera fixa care poate sta într-un loc și urmari mișcarile personajului fara a se mișca, ci doar rotindu-se dupa el. Firewall (zidul de foc) nu m-a impresionat nici prin aspect, nici prin efect, fiind efectiv un zid de foc ce înainteaza repede în direcția în care-a fost tras și arde tot ce mișcă. Storm Bow-ul trage cu tome of power un pic diferit, creind și un fel de cutremure cînd traznește.



Lightning shield, meteoriți și repulsion.

Multi-Player

La capitolul nivele multi-player, jocul s-a îmbogațit cu încă două noi nouțe. Iar ca sa descriu pe scurt cel care are iron doom sau phoenix bow are șanse marețe de a cîștiga fară prea mult efort, fiind împiedicat doar de măiestria adversarului. Că tot vorbeam de maiestrie, jocul introduce două animații noi față de demo, două moduri de a da cu staff-ul și un mod foarte spectaculos de mers cu spatele.Tot ce pot spune este că avem noroc cu editorul de nivele aflat pe CD.

Grafică și sunet

Efectele vizuale sunt pîna acum cel mai bine realizate la categoria 3D shooter, avînd cam tot ce se poate : nori, ceața, fulgere, explozii, lumini colorate, multitexturi, astfel că și cei mai snobi oameni, care cumpăra un joc doar pentru grafică vor fi mulțumiți.

Jocul este plin de voci și efecte sonore de calitate foarte ridicată, fiind o adevărată placere pentru ureche. Muzica aflata pe CD este foarte atmosferică și cu toate că nu merita a fi ascultată cu cd-playerul are un impact deosebit asupra jocului, schimbîndu-se de la nivel la nivel sau de la zonă la zona, după cum e necesar. Heretic 2 mai are și suport pentru accelerare hardware A3D (pentru sunet 3D) dar nu este cazul în țara noastră unde o placă de sunet mai de doamne-ajută costă cît salariul mediu pe economie.

În sfîrșit...

Tot ce pot spune este că recomand tuturor acest joc atît jucatorilor pentru multiplayerul foarte distractiv cît și programatorilor care pot găsi sursele aflate pe CD destul de interesante. Bucurați-vă de multiplayer cît mai mult deoarece pe single nu se poate compara cu Half Life sau Blood 2.

PE SCURT 89

Grafica:	98
Sunet:	90
Muzica:	90
Atractivitate	90
Jucabilitate	70
Multiplayer:	91

PRO: Un joc cu adevărat frumos și distractiv.
CONTRA: Single player foarte scurt, OpenGL cu bug-uri

Minim
Procesor: P5-166
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 100 Mb
Video: 3D acc 4 Mb
CD-Rom: 4X

Optim
Procesor: P200
Memorie: 64 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: V2

ACTUA SOCCER 3





Distribuitor: Gremlin
Tip joc: Fotbal / arcade
Seamănă cu: WLS
Redactor: Camil Perian

"Nu va fi greu însă să vezi după ce-l vei juca chiar pentru prima dată că Actua Soccer 3 a devenit un arcade destul de reușit. Viteză, pase fie scurte fie lungi, cert este că multe, șuturi dese la poartă și în multe cazuri și goluri. "

Evoluția destul de unilaterală a fenomenului fotbal pe PC, în sensul dominarii totale a seriei FIFA de-a lungul timpului, se pare că a complexat nu numai creațiile dar și pe producătorii altor jocuri de acest gen. În spiritul reînvierii unei tradiții în care seria Actua se putea numi concurența, Actua Soccer 3 se apropie ca joc mai mult de Actua Soccer 1 decît de 2 și încearcă o evoluție din punct de vedere al aspectului grafic al jocului, începînd cu meniurile și terminînd cu jocul efectiv.

Pe scurt

Comparat cu recent apărutul sau rival, FIFA 99, în modul în care aceasta comparație se poate face, adica totul cu excepția jocului efectiv, pot spune pentru prima oara ca Actua Soccer egaleaza și chiar își depășește concurentul, venind în fața jucătorului cu o gamă de puncte, începînd de la echipele cu care se poate juca și pînă la grafica din joc, foarte bine realizate și structurate.



În detaliu

În Actua Soccer 3 avem pentru prima data o melodie acceptabila ca background sonor și anume "Let Me Entertain You" a lui Robbie Williams. Nu neg, nu oricui îi place, însa fața de urletele de "Shearer!" de la versiunea anterioară este mult, mult mai acceptabilă. Alaturi de melodie, partea ne-jucantă are un meniu, deși nu extraordinar de intuitiv, bine realizat și care după ce-l înveți îți dă posibilitatea accesului foarte scurt la oricare dintre opțiunile jocului.

A fost o surpriza placuta pentru mine să descopar că Actua Soccer 3 este foarte bine dotat la capitolul echipe. Pe lîngă echipe naționale și mari campionate, regăsite și în FIFA 99 cum ar fi Anglia, Spania, Brazilia, Olanda sau multe altele avem, aici a fost adevărata surpriză, și divizii secunde în Italia, serie B și în Anglia, tocmai pînă la Liga a 3-a. Este un aspect care prelungește durata de viață a unui astfel de joc care pe single player poate muri destul de repede tocmai din lipsa lucrurilor noi pe care în general ți le oferă după ce-l joci de mai multe ori.

Șut, bară, gol..într-un cuvînt

Cum am mai spus Actua Soccer 3 ne duce cu gîndul din multe puncte de vedere la prima parte a seriei. Din nefericire acestea nu sunt punctele cele mai fericite iar cîteva dintre ele sunt ca orice șut poate intra în poartă, portarii vor să ridice o minge aflată lîngă ei și nu reușesc să o atingă, atacanții aflați





CE POŢI FACE UŞOR ÎN ACTUA SOCCER 3

POŢI SĂ FII ELIMINAT. Tasta de şut este aceeaşi cu cea de fault dur drept care dacă eşti deposedat în momentul şutului îi vei da adversarului din faţa ta un pumn în figură şi vei vedea cartonaşul roşu

POŢI SĂ FII ELIMINAT (2). Cînd execuţi un corner şi vrei să reiei centrarea în poartă apeşi pe şut, dar dacă din nefericire mingea nu se afla încă la tine pocneşti un adversar şi vezi iar roşu.

POŢI SĂ FII ELIMINAT (3). Cînd se execută un corner la poarta ta vrei să respingi mingea şi apeşi pe şut. Dacă mingea nu se afla încă la tine vei pocni un adversar, vezi roşu şi se dictează şi penalty.

SĂ ACORZI PENALTY. Chiar dacă faultezi un jucător aflat în fugă spre poarta ta însă în afara careului iar el se rostogoleşte pînă în suprafaţa de pedeapsă, arbitrul indică punctul cu var.

SĂ DAI GOL: Orice şut din jumătatea adversă de teren poate fi gol, dacă ghidezi mingea suficient de bine cu săgeţile spre vinclul porţii.

SĂ IEI GOL: La fel, dar dacă "ai norocul" să o ghideze calculatorul.

SĂ TRAGI LA POARTĂ: Nu îţi trebuie mai mult de 3 pase pentru a te afla în poziţie de şut. Dacă eşti abil dai o groază de goluri pe meci.

faţă în faţă cu portarul fie nu trag fie pasează înapoi în terenul propriu sau, în ultimă instanţă un număr de animaţii out-of-game (degajarea portarului sau repunerea mingei în joc din aut) foarte scăzut în ciuda posibilităţilor mari oferite de numărul ridicat de poligoane din care jucătorii sunt facuţi.

Nu va fi greu însă să vezi după ce-l vei juca chiar pentru prima dată că Actua Soccer 3 a devenit un arcade destul de reuşit. Viteză, pase fie scurte fie lungi, cert este că multe, şuturi dese la poarta şi în multe cazuri şi goluri.

Şut, bară, gol..în multe cuvinte

Aspectul la care punctează foarte bine Actua Soccer 3 este grafica. Deşi pentru a rula la putere deplină aceasta solicita un calculator rezonabil, efectele de ceaţă, ninsoare, ploaie sau soare foarte puternic sunt excelent realizate, arătînd foarte realist, nici pe departe forţat ca în alte jocuri. De altfel toata grafica acestui joc este bine realizată, iar rulînd de exemplu, dacă placa video va permite, o rezoluţie de 1024x768 veţi vedea că Actua Soccer 3 este jocul de fotbal cu cea mai buna grafică la ora actuală.

Partea de animaţii individuale, aparent, nu a fost foarte bine tratată, jucătorii neştiind să deposedeze decît îndoind într-un mod ciudat genunchiul din faţă, neputînd repune mingea în joc decît după ce au ridicat-o cu piciorul sau, cazul portarului care mereu înainte de a degaja face o simulare ciudată, menită să te faca sa crezi că aruncă mingea pe jos cînd el de fapt o va degaja.

Un lucru care pe mine ma miră, în materie de sunet, este de ce jocurile de fotbal, inclusiv FIFA 99, au 2 comentatori în loc de 1? Problema în cazul celor 2, de fiecare dată este ca fie sunt într-un consens total, spunînd exact acelaşi lucru, fie unul zice că decizia arbitrului e buna în timp ce celălalt o vede proasta, însă nu ca o corectare a primului comentator. Pur şi simplu o zice, iar tu nu mai ştii care a avut dreptate. La aceasta adăugăm un aspect al comentariului nu foarte entuziast şi avem în faţa imaginea clară a comentariului acestui joc nu prea bine realizat.

Din fericire însă îl poţi opri şi te poţi concentra pe sunetele produse de loviturile mingei de către jucatori, vocea comentatorului de pe stadion sau scandările tribunei care în opinia mea crează o atmosferă excelenta.



Trage puternic săgeata în jos

Actua Soccer 2 a reuşit ca distrugere masivă faţa de original să pună la pămînt un sistem de control destul de bun iniţial. AS3 mai repară parcă ceva faţă de jocul anterior însă nu în prea mare măsură. Lucrul care strică cel mai mult însa dinamismul şi jucabilitatea este rigiditatea jucătorilor în efectuarea paselor şi a deposedărilor în special. Un singur mod de deposedare, un fel de lovire a adversarului cu genunchiul şi o deposedare prin alunecare aproape inutila, generînd mai mereu fault dau un foarte mare avantaj echipei la minge. Problema, mai mult, se accentuează datorită modului în care poţi efectua tackling-ul, acesta realizîndu-se chiar în locul spre care eşti orientat şi nu direct spre jucător, deci orice imprecizie de cîţiva milimetri te duce la ratarea intercepţiei. Nici asta nu ar fi aşa rău dacă sistemul de control nu ţi-ar departa foarte mult jucatorul tău de cel pe care l-ai atacat în urma acestei nereuşite. Toate atacurile devin în acest fel foarte uşoare, şutîndu-se mult prea des la poartă, mai ales pentru un joc la care este foarte uşor de înscris.

Adică?

Îhh...adică Actua Soccer 3 nu este un arcade atît de rau. Nici un joc de fotbal excesiv de bun nu este însă. Pentru cei care vor o experienţă cît mai apropiată de realitate le recomand FIFA 99, însa, pentru cei care doresc o distracţie multiplayer, preferă stilul arcade şi ignora bug-uri AS3 este o bună alternativa.





PE SCURT 87

Grafica:	90
Sunet:	85
Muzica:	80
Atractivitate	75
Dificultate:	80
Multiplayer:	-

PRO: Grafică bună, versiune îmbunătăţită

CONTRA: Locuri de unde poţi sigur înscrie, control slab, animaţii reduse

Minim
- Procesor: P5-166
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 100 Mb
- Video: 3D acc 4 Mb
- CD-Rom: 4X

Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 64 Mb
- Harddisk: 250 Mb
- Video: V2





TIGER WOODS 99



Distribuitor: Best Computers
Tip joc: Sport - golf
Seamănă cu: Actua Golf
Redactor: Dan Antonescu

"cei de la EA s-au gîndit că după ce ne vom sparge capetele jucînd fotbal, sau după ce ne vom rupe mîinile agăţîndu-ne de inelul coşului de baschet să ne relaxăm împreună cu prietenii la o mică partidă de golf în mijlocul naturii."



Grijulii ca întotdeauna în privinţa sănătăţii clienţilor lor cei de la EA s-au gîndit că după ce ne vom sparge capetele jucînd fotbal, sau după ce ne vom rupe mîinile agăţîndu-ne de inelul coşului de baschet să ne relaxăm împreună cu prietenii la o mică partidă de golf în mijlocul naturii.

Să umflăm deci sacul cu crose în spate şi să vedem de ce ar trebui sau nu sa jucam Tiger Woods 99 PGA.

Tiger Woods 99

Un lucru ce se regaseşte constant în jocurile celor de la EA şi este remarcat imediat e sistemul de meniuri foarte bine pus la punct şi foarte uşor de folosit. Un exemplu clar ar fi faptul că în meniul principal există un buton ce te transportă direct pe terenul de golf, fară a mai fi nevoie să setezi tot felul de caracteristici ce pot să nu spună mare lucru unui neiniţiat nerăbdător să pună mîna pe crosă şi să articuleze mingea!

TW99 îţi ofera trei terenuri de golf pe care poţi să-ţi demonstrezi capacităţile: Pebble Beach Golf Links, TPC at Sawgrass şi TPC at Summerlin şi nu mai puţin de noua tipuri diferite de jocuri de golf (de la învăţare şi practica pe teren pînă la modul turneu). Pe lîngă toate aceste bunătăţi pe CD-ul auxiliar cei de la EA au pus pentru "golferii" înrăiţi încă cinci terenuri de joc, să tot dai cu crosa şi altceva nimic!

Îţi poţi alege jucătorul şi adversarii dintre cei opt jucători profesionişti "livraţi" odată cu jocul sau îţi poţi crea propriii jucători.

Începatorii n-au de ce sa se teama: exista patru nivele de dificultate presetate în joc şi multe opţiuni ce odată activate îţi sunt de mare ajutor în



a înţelege ce vrea golful de la un quaker nevinovat ca tine.

Daca tot nu te descurci pe display-ul din dreapta jos al ecranului exista doua butoane ce-ţi dau mură-n gură toate indicaţiile necesare pentru a executa o lovitură bună în situaţia dată.

20 mm coloană de mercur

Fiind un joc lipsit de elementul numit spectacol şi avînd un ritm destul de lent devine clar că reproducerea cît mai fidelă a mediului în care se desfăşoară partidele de golf este un lucru esenţial pentru succesul unui astfel de joc. Din

pacate celor de la EA nu prea le-a ieșit treaba de data asta.

Deși ne anunța plini de importanta ca jocul ne oferă posibilitatea de a opta pentru o redare software, prin Direct 3D sau 3Dfx, acest lucru nu se observă mai deloc. Absolut stupefianta decizia celor de la EA de a pune pe un teren modelat 3D (poligoane cu texturi) imagini statice bitmapate deci nici măcar sprite-uri în chip de copaci, buruieni și chiar spectatori!

Despre animatie (niscaiva pasarele zburînd, fruze fremătînd în bataia vîntului, un norișor mișcîndu-se pe cer, o bucățică de iepure topaind, ceva acolo)... nici nu mai încape vorba asta daca nu cumva fanionul ce se misca în bataia vîntului - chiar daca acesta nu bate deloc- sau tentativa de apa valurita de vînt reprezintă în opinia celor de la EA animația, ca să nu mai spun despre efectele atmosferice ce sunt sublim realizate dar lipsesc cu desavîrșire!

Animatie există totuși în joc, dar consta dintr-un singur sprite: jucatorul. Toate animatiile jucătorilor, în numar de opt, sunt de fapt sprite-uri fotografice iar tot ceea ce au reușit să obțina cei de la EA prin suprapunerea acestor bitmap-uri și sprite-uri fotografice peste terenul de joc modelat 3D este o grafica de nivelul celei din jocurile de acum cîtiva ani și o mare minge de golf neagră din partea mea la capitolul grafică și atmosferă de joc.

Că tot am amintit de atmosferă de joc trebuie mentionat aici și sunetul care nu este nici el excelent dar nici nu trage jocul în jos, pe cele două CD-uri existînd și trei track-uri audio acceptabile, rezultatul final obținut în privința atmosferei de joc create fiind unul mediu.

Realism sau suprarealism?

Ceea ce ridică jocul din prapastiile adînci în care l-a aruncat grafica nu prea bună este simularea deosebit de reușită a jocului de golf propriu-zis.

Cele trei terenuri de joc sunt reproduceri aproape perfecte ale celor reale existente în State, fiecare dintre aceste terenuri constînd din mai multe zone de joc reproduse în amănunt de designerii jocului. Modelul fizic ține seama de o multitudine de factori ce pot influența rezultatul final al swing-ului dumneavoastră: tipul și înclinația suprafeței de joc care poate fi uscată, normală sau umedă - cu cît este mai uscată cu atît mingea se rostogolește mai repede; dacă este neregulată sau netedă - cu cît e mai neregulată cu atît mai mare este forța necesara swing-ului; dacă este lenta sau lenta de viteză : cu cît e mai lenta cu atît mingea se va rostogoli mai puțin sau felul în care lovești mingea cu crosa, putînd opta între cinci tipuri de traiectorii asupra cărora poți aplica o serie de efecte.

Un alt element ce contribuie la realismul jocului sunt jucătorii pe care-i poți alege drept adversari sau coechipieri și care sunt, bineînțeles, nume sonore în materie de golf profesionist, toți avînd setate caracteristicile în funcție de cele ale jucătorilor reali. Tot aici trebuie menționat și faptul ca exista posibilitatea vizualizării mișcarilor pregătitoare pe care le fac jucatorii pentru executarea loviturii și a felului în care tratează o "mare ratare"...







Mega realism

În concluzie TG99 este un joc care, deși nu se poate lăuda cu o grafica și o atmosferă la nivelul celor din The Golf Pro, ridică aspectul simulării jocului de golf pînă la un nivel greu de depașit pe viitor, acesta fiind și motivul pentru care acum a obținut calificativul general de **bun**.

PE SCURT 88

Grafica:	70
Sunet:	78
Muzica:	65
Atractivitate	88
Dificultate:	90
Multiplayer:	86

PRO: O simulare aproape perfectă a jocului de golf

CONTRA: Grafica și sunetul scad nota jocului

Minim

Procesor: P133
Memorie: 16 Mb
Harddisk: 100 Mb
Video: DirectX 5.0
CD-Rom: 4X

Optim

Procesor: P200
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: Direct X 5

X-WING COLLECTOR SERIES

Distribuitor: Activision
Tip joc: Sim spațiu
Seamănă cu: X-Wing
Redactor: Marius Neacșa

"un proiect pe cît de îndrăznet pe atît de așteptat de fanii X-Wing: realizarea unor versiuni ale celebrelor titluri X-Wing și Tie-Fighter care să beneficieze de avantajul tehnologiilor actuale"



Profeția s-a produs! Lucas Arts a anunțat în vară un proiect pe cît de îndrăzneț pe atît de așteptat de fanii X-Wing: realizarea unor versiuni ale celebrelor titluri X-Wing și Tie-Fighter care sa beneficieze de avantajul tehnologiilor actuale. Acest proiect s-a concretizat în "X-Wing Collector Series" un produs care cuprinde pe 2 CD-uri variantele Collector CD ale celor doi monștri sacri, plus o versiune simplificată de X-Wing vs Tie-Fighter: Flight School.

Munca celor de la LucasArts a fost mult ușurată prin folosirea în totalitate a engine-ului de la XvT pe care l-am prezentat în articolul despre XvT: Balance of Power. De asemenea într-un număr trecut am vorbit la rubrica "vechi și bune" despre X-Wing Collector CD, de aceea nu o să mai prezint nimic legat de cele 3 jocuri în sine, ci mai degrabă o să vorbesc despre oportunitatea realizarii unor noi versiuni pentru titluri deja consacrate (mai cu seama pentru ca de curînd a fost ridicata problema Dune2000).









CE AVEM AICI?

Acum sa vedem despre ce este vorba. Așa cum am spus pe cele 2CD-uri încap: versiunea completa (Collector CD) de X-Wing ce presupune 120 de misiuni single-player (față de 50 în versiunea originală) care fac parte din campanii la care se adaugă misiuni de antrenament (dogfighting, pilot proving ground, historcal combat etc.). Ai la dispoziție 4 fightere: X,A,Y și B-Wing.Pe lîngă engine grafic s-a mai lucrat la secvențele de trecere, la interfața și la o parte din cut-scene-uri.

FAZA 1

Versiunea completa (Collector CD) de Tie-Fighter ce conține 100 de misiuni single-player în cadrul campaniilor plus un "Imperial training simulator" și "Virtual combat chamber". Poți pilota 5 fightere clasice: Tie - Fighter, -Bomber, -Interceptor și -Advanced plus Assault Gunboat, la care se adaugă două aparate secrete: Tie-Defender și Missile Boat.

S-a lucrat puțin la interfață, cutscene-urile au ramas aceleași, laolaltă cu briefing-urile.

FAZA 2

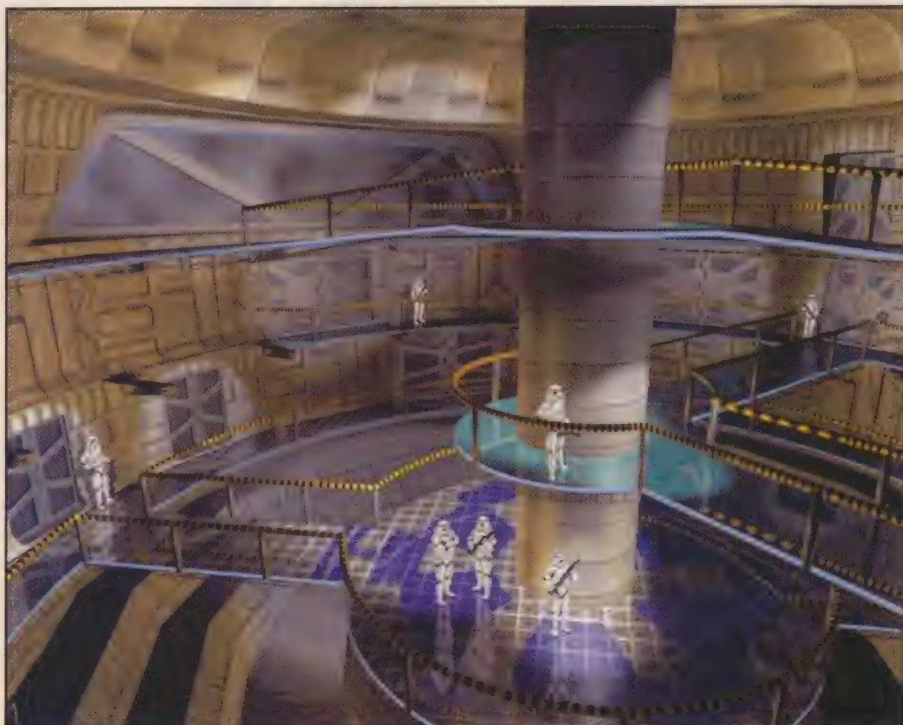
o versiune "Lite" (sau OEM2, cum a numit-o LucasArts) de X-Wing vs Tie Fighter - Flight School care cuprinde numai misiuni de antrenament, 14 în total. Misiunile cuprind exerciții de tragere, exerciții de aparare și două 2 bătălii pentru fiecare dintre părți. Ai la dispoziție 9 fightere, atît de partea rebelilor cît și a imperialilor. Modulul multiplayer este funcționabil în întregime. Din pacate nu funcționeaza decît cu alte copii de Flight School.

ADICĂ?

Suna tentant, nu-i așa? Nu știu exact care este prețul acestei colecții, dar în momentul în care te gîndești că îți poți procura o supriza de aceste proporții, lucrurile intră sub o altă lumină. Sper ca totodata se rezolvă și problema reeditarii. Probabil ca exemplul Dune 2000 nu este elocvent, pentru că daca facem o paralela între acesta și Collector Series, ar trebui să ne gîndim la un Dune 2 cu un engine de Total Anihilation.

Să îndrăznim oare să sperăm în multiplayer pentru misiunile clasice pentru X-Wing și Tie-Fighter? Gîndiți-va cum ar arata atacul asupra Death Star-ului alaturi de cel mai bun prieten. Pentru moment ne mulțumim cu atît. May the Force be with you!





PRODUCĂTORI RO

În ultimii ani industriile computerelor și a jocurilor, aflate într-o strînsă legătură, au cunoscut o adevărată explozie care le-a transformat într-unele dintre cele mai profitabile domenii din istorie. Firmele de software au răsărit ca ciupercile după ploaie și nu este saptamîna în care să nu auzim că nu știu cine a plecat de la nu știu ce producator pentru a-și înființa propria lui casă de jocuri, care va revoluționa întregul domeniu. Cei de la Interplay afișează de o buna bucata de timp pe site-ul online cuvintele "by gamers for gamers", care se dovedesc clar a fi mai mult decît un simplu slogan dacă stăm sa ne uitam la Fallout2 - gameplay excelent, programare mizerabila plina de bug-uri.
Chiar dacă marea majoritate a firmelor sunt americane sau vestice, febra producerii jocurilor i-a cuprins și pe cei recent scăpați de comunism, ca polonezii, bulgarii, cehii și rușii, aceștia din urmă fiind responsabili pentru Vangers, prezentat și în PC Gaming și Rage Of Mages, o excelentă clonă RPG-RTS, cu ample influente rasaritene.

Ok, toate bune și frumoase, dar probabil că vă întrebați care este situația la noi, sau mai exact dacă nu suntem și în acest domeniu pe penultimul loc în Europa, înaintea Albaniei. Răspunsul este destul de simplu - nu, nu suntem.

Intențiile legate de realizarea unor jocuri în Romania datează de cîțiva ani buni, iar unele au depășit aceasta faza transformîndu-se în proiecte, unele destul de serioase cum a fost cel al fidonauților (eșuat datorita schimbarilor permanente în cadrul echipei realizatoare), altele mai în gluma dar care au reușit sa ajunga relativ departe, trecînd de etapa de programare a engine-ului. Dar toate acestea se întîmplau pînă prin 95, anul considerat fatidic de catre mulți deoarece atunci Microsoft ne-a făcut cadou (a se citi baga pe gît) Windows 95, iar vremurile în care un joc se realiza cu cunoștințe de C++&ASM, un compilator și ceva încăpățînare au apus definitiv.
Actualmente se discuta de DirectX (Direct3D), OpenGL și VisualC++, primele doua necesitînd ceva timp pentru învățare iar VC-ul o mulțime de spațiu pe hdd, memorie și microprocesor rapid. Probabil se vor găsi cîțiva sa afirme sus și tare că Borland (Inprise) Delphi și Builder sunt excelente, extraordinare, merg perfect și au componente de OpenGL și DX, dar adevarul este că utilizarea lor pentru asemenea scopuri aduce o mulțime de probleme, dintre care bug-urile și viteza redusă de execuție a codului sunt cele mai semnificative.

Revenind la subiect, în ultima vreme am dat cîteva anunțuri pe lista PC-GAMES de pe PCNet și interesant este că mi-au răspuns în particular destui oameni dispuși sa se apuce de un asemenea proiect - realizarea unui joc.

Dar sunt deja unii care au trecut la treaba.În ciuda tuturor obstacolelor și spre bucuria noastră există în Romania cel puțin patru-cinci grupuri sau firme care se ocupă cu dezvoltarea de jocuri și/sau produse multimedia, unele dintre ele cu un real succes.

Acum cîteva saptamîni am avut ocazia să jucăm Rival Realms, publicat de Digital Integration UK și produs de către Active Pub - firma romînească din cîte scria pe pagina de web, din nefericire cam secretoasă și imposibil de contactat. Cît despre joc, este un RTS care a împrumutat o mulțime de elemente de la Warcraft & 7Kingdoms, ramînînd inovativ și interesant, fiind stricat doar de grafica cu culori șterse și sunetele prea repetitive. Oricum, este un important pas înainte deoarece jocul se vinde actualmente în Marea Britanie.

Pe lîngă Active Pub pe care nu i-am putut conecta, am reușit să discutam în final cu o firmă și trei grupuri, iar informațiile primite de la ei sunt foarte interesante.

ALEX BARTIC



HITMAN ENTER

Hitman nu este un nume tocmai necunoscut pentru noi, el fiind prezentat la Canalul de Știri din numarul 12. Jocul este un 3D shooter care își propune revitalizarea domeniului singleplayer, cam slabuț în ultima vreme (exceptînd HalfLife și Thief), fără însă a neglija partea de multiplayer, atît de importanta pentru toți cei care au o rețea la dispoziție. Ca noutate echipa realizatoare dorește sa introduca monștrii cu adevărat inteligenți, care să se retragă dacă sunt singuri, să ceară ajutorul confraților, să atace în grup sau să fugă dacă sunt grav răniți. Veți spune ca toate acestea exista deja, dar adevărul este că au fost numai promise

MÂNI DE JOCURI



pentru Unreal, rezultatul final fiind însă departe de adevar. Pîna și în HalfLife, o capodopera a scripturilor și mai puțin a AI-ului, monștrii sunt destul de natarăi, compensînd prostia prin putere de foc pe dificultate maxima. Varianta Hitman pre-alpha pe care am avut ocazia să o vad seamana mai mult cu Unreal decît cu Quake, are o paletă de culori foarte bogată și sunet 3D funcțional, dar în același timp va mai trece o buna perioadă pînă va fi terminata.

Programatorul principal și șeful proiectului este Dan Pîrvu, directorul firmei Enter SRL, cu vechi state în domeniul engine-urilor 3D. Prima sa încercare datează din anul 1995, finalizata în 1996 prin trimiterea catre Epic Megagames (realizatorii Unreal-ului) a cîtorva imagini din engine-ul raycasting (tip Doom). Raspunsul a fost încurajator. În 1997 l-a întîlnit la un forum de dezvoltare a jocurilor pe Terry Morgan, un american de 46 de ani din Arizona, care actualmente lucrează la un joc bazat tot pe noul engine folosit și în Hitman. Ceilalți membrii ai echipei sunt Axel - 30 ani, german și Florin Jude - 14 ani, român, ambii graficieni. Proiectul Hitman se confrunta cu anumite probleme, clasice din punctul meu de vedere: lipsa graficienilor și a designer-ilor de nivele. Hitman este genul de joc realizat din pasiune, la care se lucreaza benevol, iar cei care se simt capabili, au cunoștințele și timpul necesar îl pot contacta pe Dan Pîrvu la enter@fx.ro.





PURE POWER

PIRON

Pure Power este proiectul la care lucrează cei de la Piron, un grup cu o istorie care pornește din 1993.

PP este ceea ce se numește un wargame, adica un RTS lipsit de parte economică în timpul misiunii, jucatorul avînd la dispoziție un numar limitat de unitați (cel mult 24) cu care trebuie să facă fața obiectivelor. Ca și la alte WG-uri ca Mech Commander sau





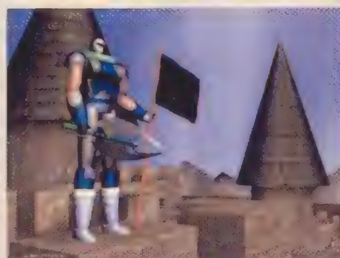
Warhammer Dark Omen unitaților supraviețuitoare le creste experiența îmbunatațindu-le anumite capabilitați, într-un mod apropiat RPG-urilor. Totuși aceasta parte cu lupte va fi doar un aspect al universului format din peste 200 de planete, dotate cu caracteristici specifice și care trebuiesc administrate în pauzele dintre batăli. Jocul promite 30 de unitați diferite în care pot fi puse echipaje și piloți, o poveste bazata pe un scenariu stil Asimov, poate un pic prea siropoasa (din moment ce are dragoste, eroism și conspirații), teren 3D stil TA, totul fiind reprezentat în 16 bpp. Suportul de multiplayer este anunțat doar ca ceva care va fi adăugat dacă se va găsi un publisher serios, eventual într-un patch, formularea lăsînd puțin loc interpretarilor. Purepower, în ciuda celor afirmate de mine la începutul articolului este realizat cu ajutorul DirectDraw și al Borland Builderului (care este totuși "un fel" de C++). Membrii Piron sunt studenți, și, din motive inexplicabile, prefera să-și păstreze anonimatul. Karg aka Dicu Stefan (22 ani) este fondatorul și programatorul principal, activînd însă și ca designer & manager de proiect. La fel ca marea majoritate a celor cărora le-a intrat în cap ideea fixă a realizarii unui joc a trecut prin diverse experimente, de simulatoare de zbor neterminate pîna la arcade-uri în 16 culori și demo-uri, cîndva foarte la modă. Steli - grafica și modelare, Grab - programare, AI tot ceea ce mișcă fiind responsabilitatea lui. Kafka se ocupă de poveste și programare, Karg - project managing, interfață și programare. În final, mr.E - grafică și muzică.





SOLDIERS OF FORTUNE
MECOSOFT







Soldiers Of Fortune, în lucru la Mecosoft, este un fel de combinație între mai multe jocuri de succes: Heroes of Might and Magic, Monopoly și (nu rîdeți) Piticot, bazat de asemenea pe turn-uri. SoF este de fapt cursă între mai multe personaje diferite (dintre care o parte sunt controlate de computer), în care intervin atît elemente random (numarul maxim de pași posibili) cît și vrăji, obiecte unice și diverse cunoștinte cum ar fi cele de Logistică (conferind posibilitatea strabaterii unor distanțe mai mari).

De-a lungul jocului se întîlnesc diverse clădiri, teleportoare, personaje pozitive sau negative și orașe în care se fac cumparaturile necesare unui aventurier. Exista un sistem de experiență cu ajutorul căruia anumite caracteristici ca atacul, apărarea, norocul și magia cresc. Partea de multiplayer nu va lipsi nici ea, fiind posibile schimburile de obiecte între jocatori în modul cooperativ și evident luptele între adversari.

Soldiers of Fortune va avea în final un engine izometric, iar stilul grafici va fi asemănător cu cel din Heroes Of Might Magic, însa cu filme intercalate între misiuni.

Mecosoft este un grup creat în 1990 de către Ionuț Ghionea și Adrian Chivu, avînd ca domeniu de activitate la vremea respectiva programele de Spectrum. Evoluînd la PC-uri, Mecosoft a realizat cîteva programe utilitare de DOS (CD Player 2, Lentile, Agenda, SoundBox) și un joc asemănător Damelor numit Triads.

Apariția Windows 95-ului a dus și ea la mutarea anumitor proiecte pe acesta, grupul lucrînd actualmente la SoF și Remover 98, un program care să monitorizeze și să dezinstaleze diversele aplicații instalate pe sistem, aflat încă în faza beta.

La cei doi membrii inițiali s-au mai adaugat Dan Oprea, responsabil cu grafica și concepția, Radu Lazăr - pagini de web, Adrian Bucur și Florin Hanganu, avînd ca domeniu de activitate sunetul și muzica. Ionuț Ghionea și Adrian Chivu sunt ambii studenți la Politehnica, unul la IMTS iar celălalt la Automatică, și cunosc bine 3D Studio 4 și MAX. Adrian Chivu, în calitate de programator, lucrează atît în Visual C++ cît și în Builder. O mare parte din grafica 2D este realizată cu ajutorul unui program de uz intern, dezvoltat de-a ungul timpului special pentru a acoperi nevoile proprii ale grupului. Mecosoft poate fi contactat la mecosoft@k.ro iar Ionut Ghionea la ghionea@imst.mus.pub.ro.







SPEED BUSTERS
UBISOFT







Ubi Soft. De ce Ubi? Deși Ubi nu este o firmă românească de jocuri, aproape toți angajații reprezentanței sale de aici sunt români, deci toata programarea este realizată de programatori autohtoni.

În perioada 1986-1988 cei cinci frați Guillemot au creat în Franța Ubi Soft, mai întîi ca pe o firmă de software, transformînd-o de-a lungul timpului și în publisher și distribuitor al produselor altor producători.

În 1993 Michel Guillmot, unul din cei patru vice-președinți, a venit în Romania și a pus pe picioare studioul de producție din București, care s-a extins de-a lungul timpului de la doar cîțiva oameni la cca 100 cîți sunt la ora actuala. Între timp Ubi și-a mai deschis asemenea sateliți în Canada, China și mai nou în Maroc, toți aceștia adaugîndu-se grupului principal aflat în Franța. În materie de distribuție Ubi are reprezentanțe în marea majoritate a statelor europene, în Australia și SUA. Pe lîngă jocuri, care au fost prima lor mare iubire după cum recunosc chiar ei, Ubi Soft produce și distribuie software educativ pentru copii (învațarea matematicii, geografiei, istoriei și a limbilor franceză și germana) și produse multimedia (Artist!, Piano Hits și Guitar Hits, ultimul dezvoltat chiar în România, și culmea pentru o piață saturată de produse piratate ca a noastră, vîndut chiar foarte bine). Cele mai mari succese de-a lungul timpului au fost F1 Racing Simulation, Rayman, POD, Sub Culture, Kick Off 98 și Tonic Trouble, recent aparut și vîndut pînă și ca OEM împreuna cu placile grafice din ultima generație.

Ubi Soft este cunoscut pentru realizarea unuia din primele jocuri care a utilizat tehnologia MMX (nouă la acea oră) - POD, iar mai nou Tonic Trouble folosește din plin capabilitățile AGP de pe placile de P2 și Super 7. Firma mai are printre proiectele principale realizarea unui SDK - un set de obiecte care sa încapsuleze un engine generic, folosibil în toate jocurile, permițînd o ușurare majora a lucrului și folosirea resurselor într-un mod mai eficient.

Sucursala romînească a trecut și ea prin două etape, pregatindu-se să intre în cea de-a treia. Imediat după apariție, ca un fel de test, Ubi Romania a realizat singura Action Soccer, un fotbal după cum îi spune și numele. O a doua perioada, care tocmai se încheie, cuprinde dezvoltarea în colaborare cu firma mama din Franța și filialele din Canada și China a diverselor jocuri ca Tonic Trouble (engine), D-Jump (grafica) și seria Playmobile (grafica) plus o mica contribuție la partea de cod a Speed Busters, lansat deja în SUA și în curînd și în Europa. Ce-a de-a treia etapă în care Ubi se avîntă este aproape o revenire la începuturile firmei, urmînd ca fiecare filială să treacă din nou la realizarea unor proiecte în întregime.

Structura Ubisoft Romînia este destul de simplă, firma avînd cam 25 graficieni, 10 beta-testeri (implicați și în proiecte realizate exclusiv în exterior) și aproape 70 de programatori, toți fiind absolvenți de facultate. Ca cerințe la angajarea programatorilor sunt C și C++ iar pentru graficieni PhotoShop și 3D Studio MAX. Chiar daca marea lor majoritate au peste 25 de ani cu toții sunt jucători înrăiți, acesta nefiind însa un element principal la selecționarea lor. Spiritul de echipa este însa o cerință obligatorie și care în final face lucrurile să mearga mai bine decît la marea majoritate a firmelor din țară. În ceea ce privește planurile de viitor, se aude ceva de Tonic Adventures, dar deocamdata titlul este tot ce se știe despre el. În iunie 1998 Ubi și-a deschis și reprezentanța comerciala, aducînd în țară diverse produse hardware Guillmot, în special plăci grafice și de sunet.

Pe lîngă acestea Ubisoft urmează să distribuie în Romînia și Heroes of Might and Magic 3, așteptat de o mulțime de gameri români.



CANALUL DE CHEAT



HERETIC 2

Se va folosi consola, la fel ca în Quake. Codurile sunt:

playbetter - toggle pentru god
twoweeks - toggle pentru power up
meatwagon - omoara toți monștrii (nu și BOSS-ii)
victor - omoara absolut toți monștrii
angermonsters - monștri furioși
crazymonsters - monștri și mai furioși
kiwi - toggle pentru fly (treci prin pereți)
showcoords - arată coordonatele
weapprev - selectează arma precedenta
weapnext - selectează arma următoare

CODURI PENTRU OBIECTE:
spawn <xxxx> - creează obiectul <xxxx>. Iată și codurile pentru arme, mana și sanatate.

item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half

HALF LIFE



Jocul trebuie pornit cu comanda "hl.exe -console" pentru a putea folosi codurile. Pentru comanda /GIVE va trebui sa lansați chiar "hl.exe -dev -console". În timpul jocului consola va fi activată cu tasta "~" ca în Quake. S-ar putea sa fiți nevoiți sa dați în consola mai întîi "sv_cheats 1".

IMPULSE 101 - toate armele și muniție
/GOD - god...
/NOCLIP - fly/treci prin pereți
/GIVE xxxx - îți da obiectul xxxx. Iata și cîteva dintre armele și obiectele disponibile

item_airtank ;
item_antidote ;
item_battery
item_healthkit ;
item_longjump ;
item_security
item_sodacan ;
item_suit
weapon_357 ;
weapon_9mmAR ;
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow ;
weapon_crowbar ;
weapon_egon
weapon_gauss ;
weapon_glock ;
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun ;
weapon_mp5 ;
weapon_python
weapon_rpg ;
weapon_satchel ;
weapon_shotgun
weapon_snark ;

SIN





consolă ca la Quake; codurile sunt:
/health 999 - sănătate 999
/wuss - toate armele
/superfuzz - God
/nocollision - fly
/wallflower - nici o ținta
Iată comenzile pentru arme:
/spawn magnum
/spawn shotgun
/spawn assaultrifle
/spawn rocketlauncher
/spawn sniperrifle
/spawn heligun
Idem pentru obiecte:
/spawn reactiveshields
/spawn rockets
/spawn coin
/spawn health
/spawn cookies
/spawn lensflare
Pentru a obține arme secrete: "Give Thrallgun". Folositor este și "use thrallgun" (2 moduri de foc).

Obiecte care pot fi obținute prin comanda "**/spawn xxxx**":
ChainGun - chaingun
BlueCard - blue Identcard
OrangeCard - orange Identcard
YellowCard - yellow Identcard
GreenCard - green Identcard
KeyRing - cheie mică
MoneyBag - geanta de la jaful băncii
Evidence - hîrtia cu dovada
PulsePart1 - Pulse Cannon - partea 1
PulsePart2 - Pulse Cannon - partea 2
PulsePart3 - Pulse Cannon - partea 3
Chemsuit - protection suit
Silencer - surdina





Star Wars Rogue Squadron

CREDITS - apare scrisul similar cu sfîrșitul filmului STARWARS
LEIAWORKOUT - activează force feedback pt Joystick
GUNDARK - modifică force feedback
CHICKEN - joci ca un AT-ST
DIRECTOR - vezi toate cut-scenes
MAESTRO - toate sunetele disponibile
IAMDOLLY - vieti infinite
TOUGHGUY - teoate power-up-urile
USEDAFORCE - ???

N.I.C.E. 2

Introduceți codurile la începutul jocului sau puneți pauză:

MACHTHREE - o mașină nouă cu viteză de 600 km/h la fiecare cursă
IMPACT - muniție nelimitată în deathmatch
OVERKILL - weaponmode în campionat
ALLOFF - cheats off
BUGGYBOY - introduce jocul în debug mode, acum se pot introduce codurile:
A - Autopilot
F - arată framerate
G - schimbă mașinile (trebuie să fiți în autopilot)
I - informații de sistem
P - screenshot





Test Drive 5

Intrați în primul meniu Options și apăsați:

cup of choice - toate mașinile
that takes me back - poți merge în sens invers
i have the key - toate mașinile și traseele

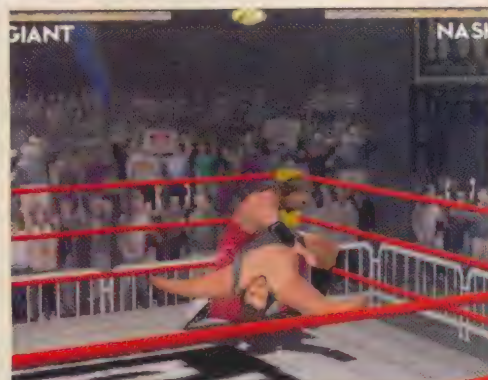
Puneți ON pentru checkpoints, intrați în toplist și mai puteți folosi codurile:
knacked - traseele pe dos
whoooosh - Nitro (claxonați în timpul cursei pentru efect)
mjcim.rc - mașinile mai mici
sausage - mașini bonus





Trespasser

Pentru a activa codurile, tastați Ctrl-F11, codul, ENTER. La final, din nou Ctrl-F11. Codurile sunt:
BIONICWOMAN - mișcare înceată
INVUL - invulnerabilitate
LOC - arată locația ta
GORE 2 - mărește cantitatea de sînge
DINOS - pune pauză pentru dinozauri
BONES - arată obiectele cu care poți interacționa
WOO - muniție infinită
TNEXT - te duce în zonele importante
WIN - temina montumdestabilizatorul.



WCW/Nitro

Pentru a avea toți luptatorii:
Evade de 4 ori
Block de 4 ori
Tag de 4 ori
Taunt de 4 ori
Help o dată (acum ar trebui să auziți o confimare sonoră) pentru a activa chat-urile. În meniul de cheat introduceți unul din codurile:
GLOBAL - toate traseele disponibile
DEV6 - toate mașinile disponibile
RAE CORPS - toate sezoanele disponibile

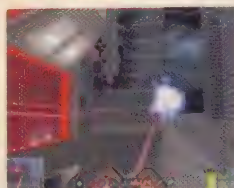
Ancient Conquest

În timpul jocului apasați Enter, apoi "EXITON" și Enter din nou. Veți primi 50000 amber și 30000 fish.

DETHKARZ

În meniul principal apasați Shift + Ctrl + C

RECOIL



În timpul jocului apăsați Ctrl-X și apoi unul din codurile:
Cavalry - invincibilitate
Hemmit - toate armele
Medic - shield-urile la maxim

CAESAR 3

In timpul jocului se construieste un Well si se right-clickeaza pe aceasta.Se apasa Alt+K si astfel cheatul este activat:
Alt+C - cite 1000 denari numai in cazul in care aveti mai putin de 5000 denari



Alt+V - victorie la nivelul in cauza



Tomb Raider 3

Sărit peste nivele:
- scoate pistoalele
- pas în spate
- pas în fața
- duck, stat în picioare
- învîrtit de 3 ori
- salt în fața

Toate armele:
- scoate pistoalele
- pas în spate
- pas în fața
- duck, stat în picioare
- învîrtit de 3 ori
- salt în spate

Arhivele armatei

REDUCERI PENTRU CAZARMELE DIN BUCUREȘTI

Obiectiv:	Greeen Computers
Reducere:	3.5 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci Voodoo, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	3102092

Obiectiv:	BEST COMPUTERS
Reducere:	3 %
Se iau:	JOCURI, calculatoare, accesorii, imprimante
Alte alea:	Sumă achiziție > 1.000.000
Contact:	092566510

Obiectiv:	Gateway
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, consumabile, periferice, soft
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	230.53.10; 230.43.75

Obiectiv:	ultra PRO K TECH Electronics
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	2222036

Obiectiv:	ENTER Computers
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	659.75.20

Obiectiv:	Advances in High Technology
Reducere:	2 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, imprimante, plăci Voodoo
Alte alea:	Sumă achiziție > 1.000.000
Contact:	2116624

Obiectiv:	ACORP INTERNATIONAL
Reducere:	2 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Maxim reducere 1.000.000
Contact:	2217343











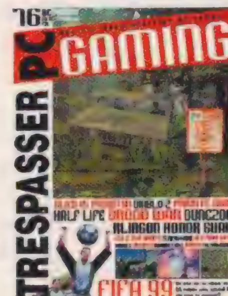














REDUCERI PENTRU CAZARMELE DIN AFARA BUCUREȘTIULUI

Soldații din cazarma Galați

Obiectiv:	RomLotus
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	036-474000/fax 036-472222

Soldații din cazarma Iași

Obiectiv:	Qnet
Reducere:	2 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	032-217594 / 032-217595

Soldații din cazarma Harghita

Obiectiv:	COMPUTER Hobby-Shop MikroAtlas
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	066-171745 / 066-171856

Soldații din cazarma Buzău

Obiectiv:	Arca Inf SRL
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	038-414949 / 038-424016

Soldații din cazarma Brașov

Obiectiv:	2NET computer
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	068-418000 / 068-154000

Soldații din cazarma Bistrița

Obiectiv:	COMPUTER SHOP
Reducere:	10 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Valabil la achiziția de jocuri
Contact:	063 - 232796/ 063-232797

Fii soldat PC GAMING

Revista în care puteţi cîştiga jocuri despre care citiţi

...şi beneficiază de cele mai bune preţuri şi arme



Înrolează-te cît mai este timp în armata PC Gaming. Abonează-te acum şi vei beneficia de cele mai tari reduceri la toate firmele de calculatoare din ţară! Acum este momentul cînd pe lîngă o excelentă revistă vei beneficia de facilităţi care nu au mai fost oferite la noi în ţară. NU mai contează modul de abonare!

Scopul luptei -este de a mobiliza soldaţii

Orice membru al armatei PC Gaming beneficiază de reduceri în toată ţara la o mulţime de firme de calculatoare. Cu cît armata va deveni mai numeroasă şi reducerile vor creşte deci nu ezitaţi să vă înrolaţi! Alături de aceste reduceri orice soldat-abonat beneficiază de clasicele facilităţi oferite de noi

Modul de înrolare - pentru o pornire uşoară

Doreşti să te aflii în armata PC Gaming? Nimic mai simplu! Abonează-te pe un an şi eşti încorporat! Pînă la primirea noilor ordine vei primi prin poştă Adeverinţa De Înrolare cu care te vei legitima şi o realizare anterioară a armatei pe care o vei putea savura pînă la primirea următoarei producţii

Pregătirea luptei - este cheia victoriei

Cum te abonezi primeşti prin poştă Adeverinţa De Înrolare. Aceasta este individualizată pentru tine şi parafată de noi. Ea dovedeşte că te aflii în armata PC Gaming şi că ai dreptul să împuşti reduceri la firmele de calculatoare menţionate de noi. Aşa deci soldat, cum ai primit Adeverinţa iei banii şi fuga la jaf. Căci acum preţurile la toate marile firme de calculatoare pentru tine au scăzut.

Restricţii - pentru păstrarea disciplinei

Există şi cîteva reguli care trebuiesc respectate! Este o armată, ce naiba? Dacă firmele au vreo restricţie la sume sau la discount-urile acordate este menţionată în dreptul lor. Adeverinţele nu sunt cumulative şi sunt individuale. Odată cu primirea Adeverinţei se confirmă că eşti soldat matur şi capabil să porneşti un calculator

Exemplu - să nu fii surprins de poştaş

Mai jos poţi vedea un exemplu de Adeverinţă de Înrolare. Nu o decupa, nu este cea originală ci doar un exemplu asemănător.

PC GAMING **Adeverinţă De Înrolare**

- reducerile sunt adevăratele merite ale unui soldat -

Aici eşti înregistrat soldat. Nu încerca să fugi căci noi te vom prinde

Atenţie soldat!

Acum este momentul să acţionezi. Primul stagiu l-ai îndeplinit cu succes abonîndu-te la PC Gaming. Acum urmează a doua parte a misiunii tale. Ce a fost greu a trecut, dar nu îţi fă speranţe că s-a terminat. Citeşte revista şi vezi firmele care trebuiesc atacate. Misiunea nu este simpă. Ele sunt din toată ţara. Scopul tău: ia talonul, prezintă-te şi l-ai jefuit de un procent din marfa cumpărată. Procentul de jaf admis este prezentat alături de numele inamicilor. Încă mai eşti aici? Fugi şi ia jocuri plăci şi tot ce vrei!

Nume soldat PC Gaming

NUMELE TĂU VA FI AICI

Adresă soldat PC Gaming

AICI O SĂ FIE TRECUTĂ ADRESA TA

...ŞI AICI DACĂ ESTE LUNGĂ

Autorizare soldat PC Gaming

Se adevereşte că mai sus menţionatul este soldat-abonat pînă la **SFÎRŞIT DE ABONAMENT** şi are dreptul la toate reducerile din revistă

CERERE DE ÎNROLARE

DA! ☐ Doresc să mă înrolez-abonez la PC Gaming de la primul număr disponibil

DA! ☐ Doresc unul dintre numerele anterioare

Perioada de înrolare

Doresc să mă înrolez pentru o perioadă de / la preţul de

- ☐ 6 luni — 120.000 lei
- ☐ 1 an — 240.000 lei

Detaliile tale

Nume__________ Prenume__________

Adresă__________

Telefon__________

Modalităţi de contribuţie la fondul cazarmei

1. Mandat poştal **2.** Ramburs

☐ *Mandat poştal* - plătibil pe numele şi adresa următoare: Camil Perian - Strada Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A Sc B, Et 2, Apt 20, Bucureşti 1. S-a plătit cu mandat poştal nr.................

☐ *Ramburs* - cea mai uşoară şi comodă modalitate de a realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteţi acest talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiţi în clipa în care o primiţi.

Avantaje de a fi soldat

1. Creşterea preţului nu te va afecta. Dacă el creşte în perioada de abonament îl vei plăti pe cel vechi
2. Reducerea de la abonamentele plătite de 1 an înseamnă că plăteşti 11 reviste şi primeşti 13
3. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu jocuri originale şi megacomponente de calculator
4. Orice abonat pe 1 an doreşte unul dintre numerele anterioare îl va primi gratuit
5. Veţi beneficia de toate reducerile date de firmele de calculatoare din ţară soldaţilor PC Gaming
6. Urmează să apară Age of Empires 2, Diablo 2, Aliens versus Predator, şi toate vor fi prezente în PC Gaming

CASUTA POSTALA

CARE ESTE ADRESA?

Scrieți adresa la concursuri pentru că am trimis la un concurs pe adresa voastră și nu știu dacă am făcut bine.
Ștefan Leonte - Tulcea

Ai făcut foarte bine. TOATE taloanele trebuiesc trimise pe adresa revistei, în cazul în care nu este menționat expres pe el să fie trimis pe adresa firmei care organizează concursul.

AUTO AMĂGIRI

Cineva de pe la topul lunii spunea că îl surprinde faptul ca pe acolo nu trec și jocuri noi. Pai ce, sunt mulți care au calculatoare așa de performante? Sunt mulți care au acces la jocuri noi nepiratate? Sunt mulți care au posibilitatea să vada jocurile așa repede ca voi? Eu spun ca nu. Am un calculator bunicel acasă, Pentium 200, Voodoo care o să devină Pentium II 400 luna viitoare.Eu nu pot să mă plîng de calculator ci doar de jocurile noi
Paul Apostol - Ploiești.

Nici că voi să te înspaimînt dar ceea ce spui nu are nici cap și nici coadă. Începi prin a zice "ce, noi avem calculatoare bune?", pentru ca apoi să spui că ai un mega calculator. Apoi, spui că nu sunt jocuri noi. Unde nu sunt jocuri noi? În Zambia poate, pentru că nici nu apar jocurile originale în străinătate și la noi se și găsesc versiunile lor piratate, iar cele originale apar cam în paralel cu cele din străinătate. Deci avem și jocuri și calculatoare. Și atunci întrebarea rămîne: de ce sunt numai jocuri vechi în topul lunii?

LOS TELENOVELINOS

Mă numesc Diana, am 19 ani și sunt din București. Chiar credeați ca fete sunt numai cele care stau cu ochii lipiți de creanul TV de la 14 la 19 savurînd toate "telenovelurile" și alergînd apoi cu limba scoasă după postere cu cutare sau cutare? Sorry guys but you're very WRONG!. Eu mă pregătesc pentru medicină dar mai am timp și pentru un Quake, Hexen, Heretic sau niște RPG-uri. Am terminat Tomb Raider iar acum îmi mănînc zilele cu Tomb Raider 2. Aș avea nevoie de un sfat. La un P2/333, 64 RAM, Monitor 15" ce 3DFx îmi recomandați (poate un Voodoo Banshee?)

Nu cred că am sugerat că fete sunt cele care se uită la telenovele ci mai repede ceva în genul feteLE sunt cele care se uită la telenovele. Desigur nu toate, dar afirmația nu este departe de adevăr. Referitor la placa care ți-o vei lua un Voodoo Banshee este bun sau un nVIDIA Riva TNT. Atenție însă la firmă. De exemplu în comerț acum mișună niște Banshee-uri de firme fantomă => performanțe slabe, driveri inexistenți, etc.

ȘTIRE FALSĂ

Doresc să vă felicit pentru revistă. Fiind un pasionat al strategiilor Westwood doresc să vă întreb cînd veți mai vorbi despre Tiberian Sun. Ca doar a apărut deja. **Valentin Voiculescu - București**

Acum ceva timp, mai exact în vara anului trecut am fost prima revistă din România ce a prezentat publicului primele informații, știri și poze despre Tiberian Sun, avînd și o copertă la numărul respectiv (PCG6) cu acest joc. El încă nu a apărut, probabil într-o lună două va fi pe piață.

JEAN CLAUDE!

Mă numesc Jean Claude Diamandescu, am început să cumpar revista dvs chiar de la primul număr în primul rînd pentru conținut și mai puțin pentru CD...nu am unde să-l rulez. Pînă acum dispuneam de un DX2/66 la locul de muncă dar în urma defectării controllerului I/O a fost luat pentru reparații și luat a rămas. Acasă, nici vorbă de calculator în următorii 10 ani, cei 2 copii ai mei, cls I și cls III mai avînd mult pînă să poată produce ceva pentru bugetul familiei. La rubrica de hardware am aflat lucruri care nu apar în alte reviste de IT. Poate ar trebui să diversificați rubrica respectivă, axată pînă acum pe partea video și audio. Încercați prezentarea și altor componente, plăci de bază, hard-disk-uri, etc.

Dintr-un răspuns la căsuța poștală am aflat cu surprindere că sunt un sărac într-o țară plina de bogați...deduc că sunt încă neadaptat la noile "legităţi istorice" - fura cît mai mult să ai cît trebuie. Sau nu?

Prezentările din rubrica de hardware au vizat direct componente legate de domeniul jocurilor. Hard-disk-urile de exemplu sunt ele importante dar nu sunt cele decisive în materie de jocuri. Cum ai zis și tu există reviste de IT care se ocupă de astfel de probleme.

Să știi că ce ne omoară pe noi în România nu este furatul ci modul de viață comunist.

DA DOMNE' DA!

Se pare că mergeți din ce în ce mai bine. Știți ce va lipsește la revistă? Interactivitatea cu publicul. Cu topul e aproape Ok, că e făcut de cititori. De ce nu faceți pe larg anunțul că putem pune pe CD hărți făcute de noi, demo-uri ca cele de la Assembly sau de la Dracula Party din Brașov, poate chiar demo-uri produse și făcute de cititorii revistei. Sau muzică făcută de noi, poate chiar concursuri. Cu toată prietenia
Piratu'

Știi ceva...știi ceva....îhhh.. uhhh (fierbere intensă) , știi ceva? Ai dreptate. Este o metodă foarte bună de intercunoaștere a cititorilor. Vom face anunțul. Însă nu vom recunoaște niciodată că tu ne-ai dat ideea pentru că suntem prea îngîmfați. Niciodată! Însă acum, și nu vom recunoaște că am zis asta niciodată, îți mulțumim pentru idee, care deși simplă este foarte utilă și foarte folositoare.

VOODOO PEOPLE

Felicitările mele pentru noua imagine a revistei. Folosesc această metodă pentru a publica protestul meu la adresa neamului Voodoo - 3DFx. Nu mă înțelegeți greșit, e chiar beton să ai așa ceva dar ce facem noi care nu posedăm obiectul cu pricina? Stăm și ne uităm pe pereți sau mergem prin vecini să ne milogim să ne lase și pe noi 10 minute să ne delectăm cu privirea sau mai rău scoatem hîrtiuțe roz pe care le cheltuim la cluburi ca să punem și noi mîna pe un calculator cu Voodoo. Lămuriți-mă și pe mine ce e acela Banshee
Anastasiu Adrian - București

Pentru prima parte a scrisorii, ce ai zis tu este motivul pentru care s-a inventat expresia "life sucks". Banshee este o placă ce are la bază tehnologia Voodoo 2, include placă 2D, are 16 Mb și este mai rapidă ca Voodoo 2.

CHEATING

Țin să vă felicit pentru ultimele numere care au fost super-mega...Se aude că băgați chea-uri. Pentru ce oameni buni vreți să ne luați bucuria de a juca pe bune? Dacă ești un gamer cum scrie la carte termini orice joc fără coduri
Cornel Bursuc - Brașov

Din contră. Cheat-urile nu iau bucuria de a juca un joc pe bune ci dau unora bucuria de a trece de prima cameră a primului nivel. Sau celor care vor să exploreze unele jocuri dar sunt stresați de monștrii sau timp, etc.

VALUE VS RETAIL

Care este diferența dintre un produs VALUE și RETAIL? Care placă de sunet este mai bună: Sound Blaster Live sau placile de sunet Aureal?
Vega Tiberiu - București

Produsele value, denumite și OEM, fie nu includ unele facilități ale produselor Retail, fie pur și simplu nu au doar cutie, față de celelalte. Depinde de la produs la produs. Pentru jocuri, se pare că la ora actuală cea mai performantă placă este Diamond MX3000 care suportă Aureal 2.0. Ca valoare, imediat după ea vine Sound Blaster Live.

ALTE PREȚURI?

Ar fi posibil ca în revistă să apară prețuri la PC-uri și coponente?
Dragoș Pînzari - Iași

Deja apar, există rubrica Ghidul Cumpărătorului.

AM SINGE N VINE - RUBRICA DE MOLESTARE VERBALA

Am citit articolul de Carmageddon 2 pentru că m-a surprins spaţiul acordat unui joc cu tematică simpluţă. Am trecut peste introducere la articolul propriu-zis cu convingerea că nu sunt un tip "mai paşnic". Articolul se caracterizează prin trei elemente: tulburare adolescentină, o undă de prost gust şi o frază de final teribilistă dar obosită. Şi eu îmi exprim violenţa în lumea virtuală dar nu în mod gratuit. E o diferenţă între a arunca în aer comandamentul germal (BEL), a omorî un monstru agresiv (Quake) şi a călca pietoni sau a lovi un cîine cu maşina. Eu nu am mai jucat Wolfenstein pentru că am împuşcat un cîine din care a ţîşnit sînge pe fondul sonor al unui schelălăit. Vreau prin această scrisoare să protestez împotriva prostiei gratuite prin care se produce violenţa în unele jocuri pe PC. Referitor la "cele 2 scene mirifice" de care vorbeşte D-l Camil Perian vreau să întreb dacă tot el a scris articolul cu adevărat interesant "Are influenţă asupra noastră violenţa din jocuri?". Nu era mai potrivit ca articolul de Carmageddon 2 să fie scris de Cam Ilper Ian sau de fiul său din Uganda (cu procent de şcolarizare de 61%) şi nu de cine ştium noi în România (cu peste 95%)? A devenit PC Gaming revista maniacilor şi a sadicilor din România? Pentru a nu se înţelege prost ideea exprimată de mine menţionez că am 18 ani şi protestez, nu fac morală.
Florin Buharu

Dacă te-a mirat spaţiul acordat unui subiect aşa slab bănuiesc că te şochează că ţi-am răspuns la aşa scrisoare. În primul rînd pentru copii de 18 ani care încep să plîngă cînd văd sînge exista şi versiunea englezească a jocului cu monştrii cu sînge verde în loc de oameni. Ideea este alta. Între activitatea zilnică de a omorî cîini sau a da foc la pisici, caracteristică multor imbecili în ziua de azi şi a călca mai ştiu eu ce prin Carmageddon 2 este o mare diferenţă. Există o linie de demarcaţie pe care cei sănătoşi, normali o văd. Cei mai puţin normali au impresia că jocurile şi viaţa reală sunt acelaşi lucru, ceea ce nu este adevărat şi tind să condamne violenţa din jocuri confundînd-o cu cea reală.

Referitor la Uganda, la 61% cît fac şcoala acolo sunt convins că ies mai mult inteligenţi decît din 95% ai noştri.

RIVAL REALMS

Ce părere aveţi despre Rival Realms? (parcă e făcut de români)
El Maestro - Bucureşti

Din ce-am văzut este un joc cu cîteva idei foarte interesante. Din păcate este o concepţie cam veche iar producătorii lui nu s-au obosit să ni-l trimită, chiar dacă sunt români.

NO POSIBLO

Aveţi 19 demo-uri. Nu credeţi că între ele se putea găsi şi unul mai vechi Quake 1, Caesar 2, Duke 3D sau Heretic 2?
Bogdan Mocănescu - Buc

Aceste demo-uri s-au aflat pe CD, unele la vremea lor altele niciodată pentru că sunt extrem de vechi. Ce rost ar avea să punem o dată la cîteva numere iar juma' din demo-urile vechi pe CD?

DUNE 2000 O DATĂ

Mare eroare. Pagina 84 (nr trecut) titlul este incomplet. Corect era "Am sînge-n vine şi ...multă apă-n creier".

Tipul m-a lăsat perplex, asta după ce m-a interzis complet. Păi în primul rînd s-a luat de un redactor care nu a făcut decît să fie obiectiv. Apoi, fiind pus pe hartă l-a jignit complet pe Frank Herbert. Dune 2000 a primit 51 fiindcă a fost privit ca un joc de sine stătător al anului 98. Dacă-l privim ca un remake al lui Dune 2 cred că 30 e mult. Iar dacă-l mai şi alăturăm romanelor lui Herbert se duce liniştit la subsol. Părerea mea este că Westwood a încercat să facă bani mulţi cu muncă puţină.. Banii i-au luat pe nemeritate, dar, în compensaţie au pierdut din respectul gamerilor. **Valentin Burghişan - Focşani**

Da, că bine zici.

DUNE 2000 DE 2 ORI

Sunt de acord cu voi în privinţa lui Dune 2000. E cea mai mare dezamăgire a anului. Sincer mi-a plăcut să joc Dune 2 mai mult decît Dune 2000, chiar cu aceste diferenţe enorme e grafică, AI şi interfaţă. Cînd o să scrieţi de Tiberian Sun? A şi apărut deja. **Cealîcu Alexandru Ciprian Bucureşti**

Tiberian Sun nu a apărut. PCG#6 conţine, cum am mai zis, prima avanpremieră din România a acestui joc iar cititotorii fideli nu cred că au ratat-o.

MATEMATICA ASTA...

Una bucată Diamond Monster Voodoo 2 cu 12 Mb respiră în PC-ul meu. M-a costat numai 220$ şi cred că are aceeaşi performanţă cu Wicked 3D care este 450$. Aşa că nu ştiu cine va cumpăra placa Wicked 3D pentru că este foarte scumpă.

Ha, ha ha şi de 10 ori Ha ha ha. Ne-a fost greu să ne dumirim cum costă Wicked 3D 450$ pentru tine, pînă cînd am înţeles cei ai înţeles tu. Redama care a fost la noi în revistă spunea că placa costă cu 450$ mai puţin decît 600$. Asta este 600-450=150$, matematică de clase primare. Şi este mult mai bună decît noua ta placă. Ne pare rău pentru vestea proastă.

DESPRE CARMA2

Excelent joc Carmageddon 2. Părerea mea este că acesta este cel mai bun simulator cu maşini, mai bun chiar decît NFS 3, Speed Busters. Cît despre partea cu violenţa în acest joc mi se pare nedreaptă cenzurarea jocului sau introducerea roboţilor şi zombiilor în loc de oameni.
Liviu Preda - Bucureşti

Schimbarea oamenilor cu monştrii strică orice farmec al jocului. Cenzurarea însă, în sensul plasării unui sticker cu "interzis sub 18 ani" pe cutie este foarte normală.

KILLING BASTARD

De ce nu băgaţi pe CD programe de ucis IP-uri ca Nukke? Dacă cîştigaţi miliardul la PROTV ce faceţi cu el? Faceţi cea mai tare revistă de games din Europa sau vă mutaţi cu toţii pe plajă în Miami?
Mihai Ionescu - Iaşi

Nu băgăm aşa ceva pe CD din acelaşi motiv din care nu putem programe de spam sau în ultimă instanţă cărţi de credit false. Din păcate miliardul nu l-am cîştigat, dar, dacă există cineva care ne urăşte atît de mult încît ne vrea la mii de kilometri distanţă de România, pe la Miami de exemplu, îi recomandăm să ne dea un miliard.

CONTRA E LA DINAMO

Salut. La articolul de Railroad Tycoon 2 nu m-am prins la Contra: joacă la Dinamo. De unde pot să fac rost de Populous 3, Half Life, Carmageddon 2.... Punem pariu că ştiu ce-o să-mi răspundeţi? O să-mi spuneţi că Best Computers.
Vlad Miricescu - Craiova

Primul era un banc. Contra este un jucător de fotbal care joacă la echipa Dinamo. A doua oară, ţi-ai răspuns singur.

DE CE OARE?

Văd că n-am primit răspuns la ultima scrisoare ce v-am trimis-o. Mă oftică un lucru, într-un număr trecut aţi scris nişte starcrategii. Din ce-am citit....(şi acum urmează o listă lungă de calcule care dovedesc matematic că un rush recomandat de redactorul nostru poate fi învins-Ed).
Adrian Bălan - Rm Vâlcea

După ce ai trimis prima scrisoare nu te-ai întrebat de ce nu ai primit răspuns? la ea?